



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA
Y EDUCACIÓN A DISTANCIA



ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DE GUIONISMO PARA LA
REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES.
CASOS RADIO TESCHI Y TESCHI TV
DEL TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS SUPERIORES
DE CHIMALHUACÁN

INFORME ACADÉMICO
POR ACTIVIDAD PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS
HISPÁNICAS

PRESENTA

ÁNGEL ANTONIO RAMÍREZ CRUZ

ASESOR

MTRO. RODOLFO PALMA ROJO



CIUDAD DE MÉXICO

2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

*A la memoria de mis padres, Catalina Cruz Alcocer
e Ignacio Ramírez Enríquez*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1. DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES EN EL TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE CHIMALHUACÁN	10
1.1. Antecedentes generales	10
1.2. Proyecto de radio por Internet	12
1.2.1. La radio por Internet	12
1.2.2. Radio TESCHI	14
1.3. Proyectos audiovisuales	16
1.3.1. Los medios audiovisuales	16
1.3.2. TESCHI TV	16
1.4. Actividad profesional	17
CAPÍTULO 2. ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DE GUIONISMO PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES	20
2.1. Importancia del guion en el desarrollo de proyectos audiovisuales	20
2.2. Talleres de guionismo	23
2.2.1. Módulo 1. Los medios de comunicación; los programas y su duración; los géneros dramáticos y las tramas	23
2.2.2. Módulo 2. El guion radiofónico	31
2.2.3. Módulo 3. El guion literario	36
2.2.3.1. La idea	40
2.2.3.2. La línea argumental	40
2.2.3.3. El argumento	41
2.2.3.4. La escritura del guion	43
2.2.3.5. El formato y los componentes de la secuencia	43
2.2.4. Módulo 4. El guion técnico	51
2.2.4.1. Conceptos básicos y terminología	51
2.2.4.1.1. El encuadre	52
2.2.4.1.2. El plano, la toma y el plano secuencia	57
2.2.4.1.3. Los ángulos de cámara	58
2.2.4.1.4. Los movimientos de cámara	63

2.2.4.1.5. Los formatos	66
2.2.5 El guion documental	71
CAPÍTULO 3. DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES	76
3.1. Definición de los proyectos	76
3.1.1. Proyectos Radiofónicos	76
3.1.1.1. Oknemi Toxochitlahtol	77
3.1.1.2. La propuesta decorosa	77
3.1.1.3. Del tingo al tango	78
3.1.1.4. ReinventaT	78
3.1.1.5. Chimalli	79
3.1.2. Proyectos Audiovisuales	79
3.1.2.1. Cápsulas culturales	80
3.1.2.2. Cenzontli, 400 voces. Serie documental	80
CONCLUSIONES	82
BIBLIOGRAFÍA	85

Escribir literatura es un acto íntimo, sin exigencias ajenas. Trabajar un guion es más angustiante: uno ya está metido en un proceso pautado, con plazos y mucha gente.

Eduardo Mignogna

There are three things needed to make a good film: script, script and script.

Alfred Hitchcock

AGRADECIMIENTOS

A mi hermana Karla Ivonne y a mis sobrinas Paola y Camila Sofía; sin su cariño, su invaluable apoyo y sus cuidados en momentos difíciles, no habría podido lograr este objetivo.

A mi hermana Sonia y a mis sobrinos Karen y Sebastián; a pesar de la distancia su cariño y su apoyo han sido fundamentales.

A mis amigos Iván, Gabriel, Luis Alberto, Yeicko y Ricardo quienes han sido muy importantes con su apoyo de todo tipo y porque motivaron significativamente el cierre de este ciclo.

A mis amigos Rogelio, Jorge Antonio, Alain e Israel por ser parte substancial del recorrido de tantos años.

A Marcela, Anilú y Libia, compañeras de esta licenciatura en algún momento, por la amistad, las experiencias, las charlas y las letras que compartimos.

A los profesores Galdino Morán, Lourdes Penella, Norma Macías, Yosahandi Navarrete, Leticia Rosales, Marco Molina, Guadalupe Juárez y David Chávez, de quienes he aprendido a ver con pasión la riqueza de las diversas áreas de la carrera. Por sus enseñanzas y ejemplo.

A Fernando Sáenz de Miera, gracias a su confianza y consejo he podido desarrollarme profesionalmente en los medios audiovisuales.

A Germán Aréchiga, quien confió en mí para llevar a cabo los proyectos Radio TESCHI y TESCHI TV que me acercaron a la docencia y me abrieron un nuevo panorama profesional. Y a los profesores, trabajadores y estudiantes que me apoyaron en dichos proyectos: Julio Huertas, José Alberto González, Sandra Valverde, Andrés Peralta, Lucía Beltrán, Arely Gorostizaga, Dorian Alvarado, Kevin González, Carlos Moreno y Andrés Suárez.

A mi asesor, Rodolfo Palma Rojo, su paciencia y sus enriquecedoras observaciones han sido primordiales para la realización de este trabajo.

INTRODUCCIÓN

La licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas que se imparte en el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED) de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México tiene una gran riqueza formativa. Las ramas que la conforman: lingüística, literatura, metodología y e iniciación profesional, permiten a sus estudiantes o egresados puedan incorporarse a muy diversas actividades profesionales en el mercado laboral. Esta educación enriquece la experiencia de trabajo en otras áreas.

Esto lo corroboré personalmente: lo que aprendí durante la carrera me sirvió para ejercer para diversas actividades a las que me he dedicado.

Mis estudios anteriores en Economía me permitieron trabajar para el gobierno federal en áreas administrativas del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) durante trece años y medio, pero mis estudios en lengua y literaturas hispánicas inspiraron la posibilidad de cambiar de actividad profesional. De esta manera, durante tres años trabajé simultáneamente, en la Administración Pública Federal y en el sector privado; en una casa productora de medios audiovisuales, sobre todo televisión. Finalmente decidí dedicarme de tiempo completo a los ámbitos creativos, aunque éstos también requieran de mucha atención administrativa.

En el año 2016 liberé mi servicio social trabajando para el Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán (TESCHI) impartiendo talleres de redacción. Ahí se estaba gestando un proyecto integral de comunicación multimedia que fui invitado a dirigir, además de impartir algunas materias como profesor de asignatura.

El trabajo en medios audiovisuales exige un conocimiento especializado en guionismo. La carrera de Lengua y Literaturas Hispánicas del SUAYED tiene la virtud de impartir con solidez esta materia obligatoria que da las bases para su práctica. No solamente las referencias académicas o literarias lo dicen; la experiencia propia señala que el guion es lo más importante para la cabal realización de proyectos audiovisuales. Es el recurso que permite concretar una idea.

Este informe está dividido en tres capítulos que presentan la puesta en marcha de los proyectos institucionales Radio TESCHI y TESCHI TV, los cuales dirigí entre agosto de

2016 y marzo de 2018, enseñando guionismo. La principal característica de estos proyectos era su carácter colaborativo; solamente había un especialista a cargo y los demás participantes eran voluntarios, académicos o estudiantes; se les capacitó para el desarrollo de proyectos aunque sujetos su disponibilidad. En meses posteriores se incorporaron estudiantes que realizaban servicio social y residencias profesionales.

El primer capítulo aborda los antecedentes de la institución, el Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán, así como los proyectos específicos Radio TESCHI y TESCHI TV. Además, se presenta un resumen de mi actividad profesional que permite establecer la relación entre los proyectos y el tema central de este informe.

En el segundo capítulo se expone la importancia del guion para la realización de proyectos audiovisuales y, por tanto, de su enseñanza. Se establecen los contenidos de los talleres de guionismo que se desarrollaron para los proyectos poniendo énfasis en la vinculación que hay entre la teoría y la práctica y cómo esto puede ayudar a obtener productos de mejor calidad en comunicación.

El tercer capítulo presenta los resultados de la implementación de los talleres a estudiantes y profesores participantes en los proyectos y que culminaron en programas transmitidos y difundidos. Es una revisión de los proyectos concretados en los que se dio importancia al uso de la información, la investigación y la expresión tanto oral como escrita.

En las conclusiones se señala por qué es importante el guion y se establecen los resultados obtenidos durante la operación de los proyectos. Se señalan los alcances, las áreas de oportunidad a futuro y las debilidades y fortalezas de lo realizado. Asimismo, se presentan los criterios que, desde esta experiencia, determinan la importancia del guion en la producción audiovisual.

CAPÍTULO 1

DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES EN EL TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE CHIMALHUACÁN

1.1. Antecedentes generales

El Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán es una joven institución educativa que fue creada, mediante decreto del Gobierno del Estado de México, el 11 de enero de 2001. Actualmente, está bajo la coordinación del subsistema de educación superior denominado Tecnológico Nacional de México dependiente de la Secretaría de Educación Pública. Ha crecido paulatinamente en estos dieciocho años tanto en oferta académica como en instalaciones y proyectos.

Desde el inicio de sus actividades y hasta el año 2004 el TESCHI trabajó en instalaciones provisionales facilitadas por la administración del Colegio de Bachilleres del Estado de México, Plantel Núm. 3.

A partir de septiembre de 2004 las actividades del Tecnológico se trasladaron a su propia sede ubicada en Calle Primavera s/n, Col. Santa María Nativitas, en Chimalhuacán Estado de México.

Cuenta en la actualidad con siete programas educativos de nivel superior: Licenciatura en Administración, Licenciatura en Gastronomía, Ingeniería Química, Ingeniería Industrial, Ingeniería en Mecatrónica, Ingeniería en Sistemas Computacionales e Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales y uno de posgrado, la Maestría en Administración.

Como parte de los proyectos que la institución ha promovido, derivado de sus necesidades formativas, así como de difusión y divulgación, se inició, como respuesta a la inquietud de la comunidad académica y estudiantil de la Licenciatura en Administración, desde el año de 2012, la creación de un área enfocada a proyectos audiovisuales que debiera servir al fortalecimiento académico de los estudiantes de la licenciatura.

Para la implementación de estos proyectos se contempló el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su difusión a través de Internet. Aunque se inició la selección de proyectos y la compra del equipo técnico, así como la adecuación de espacios físicos, no se pudo afianzar su puesta en marcha por no contar el

TESCHI con personal capacitado en medios audiovisuales. Esto fue posible a partir de enero de 2016 cuando empecé a apoyar el proceso de manera provisional como parte de mi servicio social que estaba más enfocado a la realización de talleres de redacción. Posteriormente, fui designado encargado de proyecto el 1 de agosto de 2016 y lo estuve dirigiendo hasta el 31 de marzo de 2017.

En un principio el proyecto integral sería el Centro de Comunicación Multimedia (CECOM) como una iniciativa de la Dirección General para estudiantes de la Licenciatura en Administración orientado a fortalecer sus conocimientos de mercadotecnia, publicidad y administración de proyectos relacionados a la comunicación. Se buscaba vincular a todo el plantel mediante un espacio de aprendizaje y práctica en medios de comunicación que promoviera la vida académica, cultural y deportiva integrando a estudiantes y profesores.

Al CECOM se le asignó un espacio con diecisiete computadoras para diseño y soporte del trabajo de video, una cabina de radio y equipo de grabación audiovisual para la puesta en marcha de seis proyectos específicos:

1. Laboratorio de *marketing*. En esta área se establecerían los cursos que permitieran la capacitación de publicidad y mercadotecnia en medios, impresos, radiofónicos y audiovisuales.
2. Radio TESCHI. Estación de radio por internet para la divulgación y promoción de contenidos propios.
3. TESCHI TV. Desarrollo de proyectos audiovisuales para la generación de contenidos propios y su promoción y divulgación por Internet.
4. Prensa y divulgación institucional. Desarrollo de las políticas de difusión y promoción institucional del TESCHI.
5. TESCHI Ediciones. Área que se enfocaría a la realización de publicaciones de investigaciones propias tanto en físico como en digital.
6. Videoteca y fototeca. Área enfocada a la conservación de la memoria audiovisual de la vida institucional del centro de estudios.

Los proyectos con los que se pudo comenzar de manera inmediata son los que se consideran para la presentación de este informe: Radio TESCHI y TESCHI TV.

1.2. Proyecto de radio por Internet

1.2.1. La radio por Internet

Dentro del campo de las telecomunicaciones, la radiocomunicación es la tecnología que transmite ondas electromagnéticas moduladas en amplitud o frecuencia a través del espacio físico; asimismo, es capaz de transformarse en otro tipo de señales portadoras de información. Implica el uso de aparatos transmisores y receptores; codificadores de señal y antenas. La radio tiene origen en la telegrafía y la telefonía (ambas alámbricas en un principio) puede realizarse en dos vías: salida y recepción recíprocas; o lineal, una sola salida con múltiples receptores. La radiodifusión es la vertiente que se ha desarrollado comercialmente para proveer servicios de creación y divulgación de contenidos; su sistema se modernizó al pasar del uso de antenas a la tecnología satelital.

La radio es, desde sus inicios, un elemento de gran penetración en la vida cotidiana de las sociedades debido al relativo bajo costo para producir y transmitir, así como lo asequible que representa contar con un aparato receptor. Además de ser un medio que permite la ejecución de otras actividades al mismo tiempo.

Con la modernidad y las nuevas tecnologías, se ha producido un entorno para la transmisión de audio y datos por medios digitales. Para los puristas la radio por Internet no es tal porque no hay transmisión de ondas.. Sin embargo, dado su uso y funcionalidad, para quienes lo emplean, ya sea para transmitir o recibir información, lo es. Además, en la actualidad, tanto la señal de radio tradicional como la de Internet se reciben directamente en los teléfonos inteligentes (*smartphones*) o por medio de señal inalámbrica (wifi) y son muchas las estaciones que utilizan ambas señales a fin de alcanzar un mayor público. Sin embargo, es un hecho que hay diferencias entre la radio y la ciberradio¹.

La ciberradio recoge las aportaciones de la radio tradicional y las modifica para convertirlos en productos diferentes, en unos casos mediante la apertura a la navegación por medio de enlaces, interactividad y diversas fragmentaciones para que los usuarios accedan a ellas de manera aislada (Cebrián Herreros; 2008: 25).

La historia de la radio por Internet es muy vasta, pero me parece importante tocar solamente algunos momentos específicos de los inicios para explicar su relevancia en el mundo y, por supuesto, en México.

¹ Término acuñado por Mariano Cibrián Herreros en *La radio por Internet: de la ciberradio a las redes sociales y la radio móvil* (2008).

La primera estación de radio por Internet o en línea “Internet Talk Radio”, se dio a conocer en Estados Unidos de América, en 1993, por Carl Malamud², reconocido tecnólogo pionero de Internet y escritor. La estación de Malamud usaba una tecnología llamada MBONE (Internet Multicast Backbone)³.

En 1994 la Canadian Broadcasting Corporation (CBC) hizo algunas pruebas para conocer la demanda de su programación por este medio, ante la buena acogida del público y la posibilidad de potenciar su mercado la CBC decidió, más adelante, establecer un servicio permanente de sus contenidos por Internet⁴.

Se considera que el 7 de noviembre de 1994, la emisora de radio WXYC (89.3 FM), dirigida por estudiantes de la Universidad de Carolina del Norte en la ciudad de Chapel Hill, en los Estados Unidos de América, fue la primera en transmitir su programación simultáneamente por Internet⁵.

Leonardo Peralta señala que para 1995 había más de tres mil estaciones de radio por Internet en el mundo y que “después de las estaciones de radio universitarias en línea, el camino quedó abierto a diversos modelos de producción radiofónica virtual” (2004: 38).

En México, la radio por Internet fue una consecuencia lógica del uso de las nuevas tecnologías. Desde los años noventa los conglomerados como Grupo Televisa y Radio Centro han utilizado la red, paulatinamente, para posicionar sus estaciones. Sin embargo, el espectro digital también permitió que otras expresiones se promovieran.

A consecuencia de su desaparición como emisora de música clásica en frecuencia abierta, la estación XELA (830 AM y 98.5 FM), en el 2002, después de más de 60 años de transmisión, intentó sobrevivir en la radio por Internet en xela.com.mx, lo que logró por poco más de dos años.

En 2007 las estaciones el Instituto Mexicano de la Radio (IMER) Opus 94.5, Reactor 105.7 y Horizonte 107.9 empezaron a transmitir en línea; el resto de las emisoras del Instituto lo hizo durante 2009. Como parte de la conversión del sistema analógico al digital, el IMER, en el 2010, inauguró la estación virtual Radio 2010 como parte de la conmemoración del Bicentenario de la Independencia y el Centenario de la Revolución. En

² Museum.media.org (n.d.) *Internet Talk Radio* [En línea] disponible en www.museum.media.org/radio.

³ Silveira Silva Filho, Roberto (2001) *MBone* [En línea] disponible en [www.ics.uci.edu/~rsilvafi/243d/Ass6/MBone.htm](http://www.ics.uci.edu/~rsilvafi/243d/Ass6/MBONE.htm).

⁴ Patrick, A. Black, A. y Whalen, T. (1996) *CBC Radio on Internet: An experiment in Convergence*. [En línea] www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/926/832.

⁵ Ross, Tim (2004) *WWW.WXY.ORG* en «IN/AUDIBLE» WXYC pág. 20 [En línea] disponible en www.ibiblio.org/wxyz/inaudible.pdf.

2011 se transformó en Radio México Internacional; después de siete años de finalizadas sus transmisiones por onda corta, las reinició a través de Internet encargándose de la difusión internacional (González Martínez, 2014).

Los medios por Internet representan difusión a bajo costo, sin embargo, en el caso de la ciberradio, aún tiene ciertas desventajas que tienen que ver con el ancho de banda para emitir y para recibir información, el número de oyentes es restringido y eso es más notorio en las propuestas independientes y de las escuelas medianas y pequeñas por el servicio de transmisión en línea en vivo (*streaming*). La opción que permite mayor difusión es el pódcast: archivo de audio que puede ser generado durante una transmisión en vivo y colocado, posteriormente, en alguna plataforma para su acceso en cualquier momento.

1.2.2. Radio TESCHI

Los avances tecnológicos han permitido que la información llegue a más personas y ha favorecido que los centros educativos incorporen nuevos contenidos enfocados a la cultura, la investigación, la divulgación y la educación. Además, las TIC han favorecido la carrera docente y se han convertido en una herramienta indispensable de aprendizaje.

El proyecto Radio TESCHI comenzó el 11 de enero de 2016, mas, en un principio, solamente se hicieron pruebas de transmisión en vivo y de grabaciones. El 11 de febrero se realizó la primera transmisión en vivo con motivo del Informe Anual del entonces director del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán. A partir de este momento se conformó una programación musical para pruebas de operación.

A partir del 1 de agosto comenzó el proyecto en forma. Se dio preferencia a diversos géneros: música tradicional mexicana, jazz, rock, música clásica, instrumental y música del mundo en diferentes idiomas; actualizándose semana a semana. Es importante mencionar que no solamente se programaba, sino que, junto con los colaboradores, se hicieron propuestas de imágenes distintivas: logotipos, imagotipos, isotipos e isologos⁶ para

⁶ Estas imágenes distintivas hacen las veces de marcas. Las marcas son identificadores comerciales primordiales que sirven para relacionar un producto o servicio con el mercado. Logotipo es la representación gráfica de una marca compuesta solamente de letras o tipografía. Imagotipo es la representación visual de un marca en la que, además de un texto, existe una representación pictográfica, esto es, tiene un elemento que puede leerse y otro que no. Isotipo es solamente una imagen que no puede leerse, pero que identifica a una marca. Isologo es una representación visual que presenta una imagen y una tipografía como un todo indivisible.

representar gráficamente a la estación, a los programas que se incorporaran y a los espacios musicales.

Posteriormente se evaluaron y se concretaron proyectos para generar programas de contenido que se transmitieron semanalmente. El 5 de septiembre de 2016 se dio a conocer una nueva programación para la estación y nacieron *Oknemi toxochitlahtol*, programa conducido por el profesor de náhuatl Andrés Peralta; *La propuesta decorosa*, conducido por la profesora de teatro Sandra Valverde; *Conociendo a la comunidad TESCHI*, a cargo de las maestras de la licenciatura en Administración Lucía Beltrán y Arely Gorostizaga; *Del tingo al tango*, realizado por la estudiante de Animación Digital y Efectos Visuales Isabel Martínez y *Reinventat-T*, participación de Ernesto González, directivo de la asociación Ser Chimalli, A. C. En los meses posteriores se incorporaron nuevos programas como *Hablando de foto*, conducido por el profesor Francisco Berber; *Desde la butaca* con el profesor Jorge Coutiño, y el programa de entrevistas académicas *Chimalli* que yo conducía. Se pretendió que hubiese variedad en las propuestas para generar público dentro de la comunidad y se estableció la promoción por medio de la red social Facebook.

La transmisión se hizo mediante distribución digital que permitía hasta 500 escuchas al mismo tiempo. El acceso se dispuso en una pestaña de la página web institucional del Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán; más adelante se publicó una página web propia (radioteschi.com.mx) para continuar con la difusión, pero, siempre vinculada a la página institucional que tenía restricciones de promoción por su carácter oficial.

Muy importante fue la transmisión en vivo de las conferencias del Congreso Internacional Multidisciplinario de Innovación Tecnológica, realizado en octubre de 2017 desde las instalaciones del Teatro Auditorio Acolmiztli Nezahualcóyotl del municipio de Chimalhuacán, con la participación de estudiantes y profesores como locutores.

La última fase que pude realizar fue la creación de podcasts de los programas realizados en los veinte meses que estuve a cargo del proyecto⁷; lo que no pudo completarse fue la divulgación de estos archivos⁸.

⁷ Fui encargado de proyectos audiovisuales del 1 de agosto de 2016 al 31 de marzo de 2018.

⁸ Los podcasts de los programas del proyecto están disponibles en https://mx.ivoox.com/es/radioteschi_aj_8645889.html.

1.3. Proyectos audiovisuales

1.3.1. Los medios audiovisuales

Los medios audiovisuales son aquellos que reúnen elementos sonoros e imágenes, fijas o en sucesión que provoca la sensación de movimiento, para emitir un mensaje. Su inicio está en el cine sonoro; antes de *The jazz singer (El cantante de jazz, 1927)*, las proyecciones eran silentes y en ocasiones había acompañamientos musicales en vivo. La sincronización del audio y la imagen, en un solo medio, transformó totalmente la estructura y planteamientos de las nuevas producciones, así como los espacios físicos para verlos. Las salas de cine se hicieron cada vez más especializadas para que la experiencia de la proyección fuera única.

La aparición de la televisión modificó el lenguaje audiovisual porque el tamaño de la pantalla y su cotidianidad generaron una nueva necesidad de narrativa y contenidos.

El cine y la televisión se convirtieron en medios masivos y crearon nuevas y diversas audiencias.

Con la revolución tecnológica digital que derivó en el acceso a internet en 1989, los contenidos se multiplicaron y dejaron de ser producidos por las compañías productoras de cine y televisión en exclusiva. Aunque la transmisión de video era complicada y limitada por el uso de recursos como el ancho de banda o la capacidad de memoria, pronto se desarrollaron diferentes plataformas, cuyo origen está en las primeras redes sociales que se especializaron en el video tales YouTube, Vimeo, Periscope, Vine y otras. Actualmente el video es un elemento multiplataforma, se difunde en redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, las mencionadas, YouTube, Vimeo y Periscope; además, por supuesto, se utiliza en las páginas web para informar de manera más específica a qué se dedican quienes las publican. En algunos casos comparten la intención de divulgación y comercialización, pero algunas de ellas, por sus formatos, permiten contenidos diferentes.

1.3.2. TESCHI TV

El proyecto TESCHI TV se pensó para seguir dos ejes de acción; primero, promover las actividades de la vida académica, cultural y deportiva del centro educativo; y, segundo, generar diversos contenidos que vincularan a la institución con la comunidad, en este caso,

Chimalhuacán y, gracias a internet, con la región oriente del Estado de México, con el Estado y con el país.

Para iniciar el proyecto se invitó, en un primer momento, a estudiantes de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales; por su formación, serían de gran ayuda para avanzar tanto en lo técnico como lo creativo, además, se les podría capacitar en aspectos de la producción audiovisual que no se contemplan en el plan de estudios, pero, que en el mercado laboral al que se enfrentan, son muy importantes. Con el tiempo la invitación se extendió a estudiantes de todas las carreras. Sin embargo, la mayoría de los participantes fueron de Animación y de la licenciatura en Administración, quienes tenían interés en publicidad y mercadotecnia.

Entre agosto y diciembre de 2016 se grabaron cápsulas informativas de algunas de las carreras que se imparten en el TESCHI; se colocaron en la plataforma YouTube y se vincularon para su difusión en la página web oficial. Asimismo, se inició la producción del proyecto *Cenzontli, 400 voces*, serie de documentales de semblanza cuyos protagonistas fueron artistas plásticos del municipio de Chimalhuacán, con excepción del primero que estuvo dedicado a una obra mural que está en las instalaciones del plantel; se difundieron de mayo a septiembre de 2017 mediante YouTube haciendo promoción en la red social Facebook.

Asimismo, se realizaron audiovisuales sobre las exposiciones artísticas que se montaban en las instalaciones del tecnológico y para promover los talleres culturales y deportivos del plantel (proyecto denominado *TLT, Todos los talleres*). Se cubrieron, a manera de reportajes, diferentes eventos de la vida académica del TESCHI, como ceremonias de graduación, conferencias, inauguraciones de instalaciones, informes y el Congreso Internacional Multidisciplinario de Innovación Tecnológica 2017.

Es importante señalar que, además de guionismo, se enseñaron otros procesos de la realización audiovisual, como la grabación de audio y video, el uso de sistemas de grabación de audio y de cámaras, y postproducción.

1.4. Actividad profesional

Cuando se me invitó a dirigir el proyecto de medios audiovisuales en el Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán, el entonces encargado de la licenciatura en

Administración, Maestro Germán Aréchiga Torres, consideró mi experiencia en la administración pública federal. Trabajé durante dos periodos en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (1994-1996 y 1999-2010) en áreas enfocadas a la contabilidad, la administración y el control de activo fijo.

Estaba retomando la licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas que por cuestiones laborales suspendí por varios años. Es importante señalar que, después de haber cursado la materia de Guionismo en la licenciatura con la maestra Norma Macías Dávalos, despertó en mí el interés hacia la producción audiovisual que me llevó a tomar un curso de realización de cortometrajes en la Sección de Directores del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica impartido por el director Óscar Blancarte; el resultado final de dicho curso fue la codirección del cortometraje *Alpha 52* (Conaculta, 2005). Más adelante, durante 2006, tomé un diplomado en producción para cine y televisión en el ahora desaparecido Centro Internacional de Guionismo, Cine y Televisión (Cigcite), que incluía de tres módulos: guionismo, impartido por la escritora Raquel Castro; dirección, a cargo del director Enrique Arroyo Schroeder; y producción, que dio el productor de cine y televisión Fernando Sáenz de Miera. Como trabajos finales, se hicieron dos cortometrajes, no divulgados, de los que fui productor: *Para que no me olvides cariño* y *Cada vez es más difícil*, el guion de este último es de mi autoría. Esta experiencia me significó la posibilidad de empezar a trabajar para la casa productora El Séptimo Sello S. A. de C. V., en un principio en temas relacionados a la producción debido a mi experiencia administrativa. Después participé como realizador audiovisual^{9,10} en programas como *Bien Familiar* para Cadena 3 (2008) y *Mujeres en TVC* para TVC (2011), en los que se cubrían temas como cultura, ejercicio, belleza, cocina, moda e información. Posteriormente, para *Un nuevo significado*, programa que se transmitió por Aprende TV (2011) de la Dirección General de Televisión Educativa de la Secretaría de Educación Pública. Además, entrevisté a diferentes personalidades de la cultura, la ciencia y el entretenimiento, como el pintor Leonardo Nierman, el pianista Carlos Vázquez, la historiadora de arte Elisa Vargaslugo, el científico René Drucker, la astrónoma Silvia Torres Castilleja y los actores Silvia Pinal y

⁹ La función del realizador en televisión es la generación de contenidos específicos de acuerdo con el tema asignado. Es el responsable de la dirección de cámara en campo, así como de la verificación, autorización y, en su caso, la generación del guion que provee la información.

¹⁰ Mucho del trabajo que he hecho en televisión está en las páginas creadas o plataformas utilizadas por las producciones para su difusión.

Carlos Bracho, entre otros. En *Tu ciudad es* para Capital 21 (2014) fungí como realizador, al igual que en *A la cachi cachi porra* para ONCE TV (2014 y 2015), donde escribí los guiones para las cápsulas informativas de los Centros de Estudios Científicos y Tecnológicos del Instituto Politécnico Nacional.

Asimismo, he sido asistente de dirección en *Laboratorio de Cine* para Aprende TV (2010) y director de cámaras en *Luz Dorada* para Vibra TV (2012). Participé como fotógrafo y productor en línea del documental *Día de (muertos)* (El séptimo sello, 2009); también he escrito y producido el cortometraje *La ecuación* (Oráculo films, 2014) que participó en el 48 Hours Film Project 2014 y que obtuvo dos nominaciones: mejor actor, Darío Ripoll, y mejor fotografía, Aníbal Barco. En 2015 produje el cortometraje documental *Jóvenes Orquestas: Orquestando el camino*¹¹ (Oráculo films) que estuvo entre los diez finalistas del Reto Doctubre 2015 organizado por DocsDF (actualmente DocsMX). En 2016, durante mi estancia en el TESCHI, pero, como proyecto personal, produje, dirigí y escribí el cortometraje documental *Oknemi Toxochitlahtol (Nuestra palabra florida vive)*¹², el cual está totalmente hablado en náhuatl, gracias a la traducción del profesor Andrés Peralta, quien es el protagonista.

Para la fecha en que se escribe este informe tengo terminados cinco guiones para cortometrajes y uno para largometraje que esperan encontrar recursos para ser producidos.

¹¹ Disponible en <https://vimeo.com/141519102.21>.

¹² Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=5Ca3VfQZcLU>.

CAPÍTULO 2

ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DE GUIONISMO PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

2.1. Importancia del guion en el desarrollo de proyectos audiovisuales

A excepción del cine, que está concebido para contar historias de ficción o documentales con una estructura dramática o lógica de planteamiento, desarrollo y resolución, los medios audiovisuales tienen la facultad de transmitir una gran variedad de temas en diferentes formatos. En los otros medios, radio, ciberradio, televisión y plataformas de video por internet, se pueden generar diferentes estructuras narrativas para presentar programas de temas específicos o misceláneos. Por sus características, los programas pueden ser educativos, culturales, deportivos, musicales, de noticias, de opinión, de entrevistas, de revista, religiosos, de juegos y concursos, publicitarios, de ventas y, por supuesto, dramáticos.

Cabe señalar que el término guionismo no está recogido por los diccionarios más conocidos y referenciados del español como el de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE) o el *Diccionario de uso del español María Moliner* (DMM); sin embargo, en la bibliografía consultada, se utiliza como un concepto sobreentendido. Derivado de las inquietudes de los estudiantes y colaboradores, y ahora, para fines de este informe, se propuso una definición que permitiera unificar el criterio. El guion es un texto resultado de la actividad de escribir, con la adición del sufijo -ismo (del lat. *-ismus*, y este del gr. *-ισμός -ismós*), el cual permite la formación de sustantivos que designan actividad. Así:

Guionismo: Actividad que consiste en la escritura de guiones.

Guionistas, escritores, productores, directores y académicos han formulado numerosas definiciones de “guion” desde el ámbito en el que se desenvuelven. Por ello es que hay, de acuerdo con el medio, diferentes tipos de guion. Sin embargo, muchas de las definiciones están enfocadas a la cinematografía.

Debe tenerse presente que “todo guion de cine, radio o televisión debe funcionar como una guía de acción clara para la realización de una película o un programa” (Maza Pérez y Cervantes de Collado; 1994: 163). De acuerdo con la perspectiva de diversos

autores el guion es “la descripción, lo más detallada posible, de la obra que va a ser realizada” (Feldman; 1990: 14); “la forma ordenada en que se presenta un programa, conteniendo lo referente tanto a su imagen como a su sonido destinado a producirse, grabarse y transmitirse” (González Alonso; 2001: 15); “la forma escrita de cualquier proyecto audiovisual” (Comparato, 2014: 12); o “un plano, una estructura, un andamiaje, un armado, un conjunto de palabras escritas que servirán para construir algo mayor” (Caminos; 2016: 13). Debido a mi contacto con realizadores y estudiantes me atrevo a compartir una definición general, obtenida de mi experiencia profesional, que contempla tanto lo únicamente auditivo cómo lo que contiene imágenes, y que he propuesto en mis talleres; así, el guion es el texto que establece el contenido detallado a ser producido mediante la grabación, por separado o en sincronía, de audio e imágenes que está destinado a difundirse por un medio de comunicación.

Ahora bien, la escritura del guion es un proceso creativo porque es el resultado de hacer palpable una idea; es un proceso técnico porque su misión es dar orden y coherencia a una emisión de contenidos. Por tanto, y esto es lo más importante, es el instrumento base para la realización de un proyecto audiovisual.

Ciertamente, Internet ahora permite que variadas producciones utilizando solamente medios físicos (la cámara y la grabadora de audio); ya no el trabajo de un equipo de especialistas. Sin embargo, un producto audiovisual requiere de cuidados específicos para que el posible auditorio o espectador tenga acceso a una experiencia de calidad. De hecho, quienes han apostado a divulgar sus contenidos por la red, sea con audio o video, para mantenerse en el gusto de sus seguidores, han tenido que profesionalizarse tanto en la parte creativa como técnica. De ahí que no puedan prescindir de la escritura del guion.

Sin un guion, la idea es una vaga referencia; éste permite un trabajo ordenado y eficiente; sirve para calcular los tiempos de trabajo y los costos de producción. En ese sentido, el guionista es un escritor especialista que conoce los elementos de la construcción del relato así como la narrativa audiovisual que se necesita para crear y mantener el interés del público.

De acuerdo con el medio y el tipo de emisión, el guion acepta diferentes formatos para que su producción se desarrolle de la mejor manera; para que los contenidos

planteados consigan el resultado que se está buscando sea artístico, de divulgación o comercial. Su conocimiento y su uso son fundamentales en el trabajo en los medios:

Para que un guion sea claro debe respetar un formato. Los formatos son modos establecidos y estandarizados de presentar información. Todo lo que está involucrado en la realización de un producto audiovisual comprenderá las indicaciones de guion si éste respeta el formato. Los formatos son de uso común, son herramientas para facilitar el trabajo (Maza Pérez y Cervantes de Collado: 163).

Hay abundante literatura respecto de la forma de escribir guiones: manuales y guías sobre cómo crear los contenidos, darles estructura, sentido y ritmo a los textos que se convertirán en productos audiovisuales¹³. Está plenamente probada la pertinencia de sus aportaciones. Sin embargo, para llevar a cabo los proyectos que me fueron encargados, aporté mi experiencia como realizador audiovisual y guionista en la creación y desarrollo de contenidos básicos para crear talleres dirigidos a estudiantes y profesores de diferentes formaciones e intereses. Además, debían ser de fácil asimilación y que tuvieran un aceptable sustento teórico. De esta manera, la enseñanza de guionismo debió ser dinámica y, por tanto, se preparó para ir avanzado tanto en la parte técnica como en la teórica para ir entregando productos terminados en poco tiempo.

Al ser pocos los primeros colaboradores, los talleres se desarrollaron pensando en la puesta en operación, casi inmediata, de los proyectos; por tanto, fueron talleres abiertos¹⁴ en función de las necesidades y de los intereses de los participantes. De tal forma que la planeación fue por módulos, procurando que los contenidos fueran los indispensables respecto de la escritura y realización de guiones mediante definiciones sencillas y concisas; así como la práctica mediante ejercicios tanto en las sesiones como con tareas. Estos talleres se sumaron, con excepción del dedicado a lo radiofónico, al programa de la materia “Fundamentos de Animación” que impartí para los estudiantes del quinto semestre de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, debido a que no cuentan con una materia específica y era obvia su pertinencia. Los conocimientos adquiridos podían ser de utilidad para la materia de “Fotografía y Video Digital» que se cursa en ese mismo semestre. Quienes tenían dudas o querían ahondar en lo visto en clase podían acercarse a

¹³ No se pueden dejar de lado las importantes aportaciones de profesionales como Syd Field, Doc Comparato, Federico Fernández Díez y otros más que son referencias para el desarrollo de guionistas.

¹⁴ La dinámica de talleres abiertos consistió en que los interesados los tomaban en grupos de por lo menos tres personas cuando surgía la necesidad o la inquietud, solamente se asignaba un horario conveniente para todos.

las instalaciones de los proyectos Radio TESCHI y TESCHI TV para seguir en la dinámica de taller abierto.

Aunque actualmente se cuenta con programas especializados (*software*) para la escritura de guiones, como Final Draft y Celtx, para mí era muy importante que los estudiantes y colaboradores conocieran las bases. De ahí que se trabajó solamente con un procesador de textos.

2.2. Talleres de guionismo

La estructura de los talleres para los colaboradores de los proyectos y para los estudiantes de la materia “Fundamentos de animación” de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales incluía los siguientes cinco módulos.

1. Los medios; los tipos de programas y su duración; los géneros dramáticos y las tramas
2. El guion radiofónico
3. El guion literario
4. El guion técnico
5. El guion documental

A quienes estaban enfocados a únicamente a Radio TESCHI se les impartían los módulos 1 y 2; el módulo 3 era opcional. Para quienes estaban enfocados al proyecto TESCHI TV y para la materia «Fundamentos de animación» se impartieron los módulos 1, 3, 4 y 5. Algunos colaboradores participaron en ambos proyectos y tomaron todos los módulos.

A continuación se detallan los contenidos de los módulos sustentando los contenidos teóricos y metodológicos.

2.2.1. Módulo 1. Los medios de comunicación; los programas y su duración; los géneros dramáticos y las tramas

Este módulo se dividió en tres partes cuyo contenido era fundamental para que los estudiantes pudieran desarrollar propuestas que se incorporaran a la programación. Asimismo, porque quienes participan en los medios de comunicación deben estar conscientes de la importancia que tienen y de lo que transmite a través de ellos.

El temario de la primera parte fue:

A) Los medios de comunicación¹⁵

1. Historia de la radio
 - 1.1 Antecedentes. La comunicación alámbrica.
 - 1.2 La transmisión inalámbrica.
 - 1.3 La radio en México.
 - 1.4 La radio por Internet.
2. Historia del cine.
 - 2.1 Antecedentes. La fotografía y la animación.
 - 2.2 Los inventos precursores a la cinematografía.
 - 2.3 El cinematógrafo y el cine mudo.
 - 2.4 El cine sonoro.
 - 2.5 El uso de efectos visuales.
 - 2.6 El cine digital y la animación.
3. Historia de la televisión.
 - 3.1 Antecedentes.
 - 3.2 La televisión en blanco y negro.
 - 3.3 La televisión a color.
 - 2.4 La televisión en México.
4. Los medios digitales.
 - 4.1 Historia de Internet.
 - 4.2 Las plataformas audiovisuales.

Todo medio de comunicación requiere de una programación para los productos audiovisuales que genera o compra. Por eso era importante que, primeramente, se

¹⁵ De esta sección solamente se listan los temas. Un resumen de los contenidos se desarrolló en el capítulo 1 de este informe a fin de tener un marco de referencia. Sin embargo, es importante señalar los temas para exponer la pertinencia de los módulos tratados posteriormente.

conocieran los tipos de programas que usualmente se transmiten por radio y televisión, y el tiempo que duran de acuerdo con la estructura de su programación y contenidos.

B) Los tipos de programas y su duración

Las piezas audiovisuales tienen diferentes características y están dirigidas a públicos diversos. En el ámbito tradicional su duración contempla el tiempo dedicado a la publicidad y se establecen en función de los horarios de transmisión. En Internet no hay tiempos fijos para la publicación de contenidos ni para la duración de las emisiones; ésta es una de sus características definitorias de las producciones web.

1. Noticieros

Son programas informativos que de manera sucinta y periódica (diaria o semanal) transmiten los sucesos que interesan cotidianamente a un público. Hablan de los acontecimientos más relevantes de la actualidad que se vive en política, economía, sociedad, ámbito internacional, cultura, deportes, meteorología, arte y entretenimiento; además pueden existir noticieros específicos por área. En la mayoría de los casos tienen espacios de opinión, entrevistas y de discusión. Son conducidos, normalmente, por una o dos personas y cuentan con la participación de reporteros o especialistas, según el contenido. Su duración, generalmente es de 15, 30 o 60 minutos, lo que puede variar de acuerdo con las características y necesidades de la emisora.

2. De divulgación

Son emisiones que abordan temas específicos; pueden ser especializados y contener variaciones por sección o por programa. Su contenido es variado: educación, historia, política, economía, cultura, investigación, ciencia, arte, deportes, publicidad, música y entretenimiento. Por lo general cuentan con un conductor, pero esto puede variar de acuerdo con el formato que se establezca; también pueden contar con la participación de reporteros, especialistas, invitados y entrevistas. Su periodicidad es diaria o semanal. Su duración, generalmente, es de 30, 60, 90 y hasta 120 minutos.

3. De opinión y debate

Al igual que los de divulgación tratan temas específicos en sus secciones o emisiones y lleva el orden de las aportaciones de sus participantes; dependiendo el formato, llegan a ser hasta cuatro. También pueden contener entrevistas. Una variación en este tipo de programas es el panel, esto es, cuando los participantes invitados son más de cuatro y solamente se presentan en una emisión a discutir un tema específico. Su duración, generalmente es de 30, 60, 90 y hasta 120 minutos; en el panel puede durar más, pero no es lo normal.

4. De revista o magazine

Este tipo de programas pueden contener una gran variedad de temas como noticias, cultura, investigación, ciencia, arte, deportes, turismo, nutrición, asuntos jurídicos y financieros, entrevistas, meteorología, música y entretenimiento. Normalmente tienen un conductor principal y otros más por secciones. La diferencia con el noticiero radica en que se puede profundizar más en los temas; asimismo, no siempre está sujeto a la inmediatez de los eventos cotidianos sino que expresan contenidos atemporales de interés general. Este tipo de producciones, por lo general, están diseñadas para una duración mínima de 2 horas y pueden alcanzar, dependiendo el medio, hasta 6 horas.

5. De entrevistas

Son emisiones que tienen como objetivo obtener una semblanza u opinión, de primera voz, respecto de un tema o persona en específico. Usualmente están destinados a la política, la música, el entretenimiento, el deporte, la cultura y las artes. Por lo general el formato presenta un único conductor que entrevista a un solo personaje; hay producciones que han innovado presentando dos y hasta tres entrevistadores. Normalmente su duración es de una hora, pero, actualmente, hay propuestas en las que se desarrollan en 15, 20 o 30 minutos. Se diferencia de las entrevistas de noticieros o revistas porque permite una mayor profundidad en las disertaciones del entrevistado.

6. De concursos

Este tipo de programas es variable, no es lo mismo la emisión de una lotería que la contienda de dos o más personas para obtener un premio. La transmisión de una lotería

documenta el procedimiento final de la participación de un público que ha apostado por obtener una ganancia. En el caso de las competencias, éstas pueden ser de conocimientos, de actividad física o la combinación de ambas. La duración de las loterías es breve, entre 10 minutos y media hora. Los programas de concurso pueden variar entre una y tres horas dependiendo el formato de la competencia.

7. De ventas

Este tipo de programas se ha ido posicionando principalmente en la televisión, donde hay canales especializados. También hay plataformas de ventas por internet que usan audiovisuales para enriquecer sus propuestas.. Muestran al espectador, y posible cliente, una gran variedad de productos, poniendo énfasis en la novedad, la utilidad y las ventajas económicas de la compra. Estas emisiones pueden durar 15, 30 o 60 minutos.

8. Dramáticos

Son productos de ficción o documental con la estructura argumental básica de premisa-desarrollo-desenlace. Los hay unitarios o seriales.

En México tuvieron gran aceptación las radionovelas durante muchas décadas. Fueron perdiendo audiencia a partir de las propuestas televisivas.

- La radionovela. Tradicionalmente es una historia contada en episodios. Está destinada a cubrir un número determinado de emisiones, por lo que es importante que mantenga el interés de uno a otro programa. Es usual que sea de larga duración, de 80 a 240 capítulos. Cada emisión dura 30 o 60 minutos. Destacan la historia de la radionovela en México: *Apague la luz y escuche*, *El derecho de nacer* y *Una flor en el pantano*.
- La radio serie. Es una emisión cuyos personajes principales enfrentan diversas aventuras en cada capítulo, de tal forma que cada uno tiene resolución. Los episodios pueden tener relación en el argumento general de la historia, lo que permite la recurrencia de personajes y la permanencia de las experiencias pasadas. Cada episodio puede durar 30 o 60 minutos. Puede ser de larga duración, depende de la aceptación del público. En nuestro país aún son recordadas series como *Kalimán*, *Chucho 'El roto'* y *Porfirio Cadena 'El ojo de vidrio'*.

Desde la década de los años ochenta, algunas producciones presentaron radio miniseries con capítulos de diez minutos y, en el año 2000, Televisa Radio produjo una radionovela, realizada por Rodolfo Palma Rojo, con capítulos de veinte minutos. En la actualidad, algunas estaciones, principalmente independientes, han tratado de renovar su producción y han generado radionovelas y radio series de corta duración y con capítulos de diez minutos o menos.

En el caso del cine, ya sea que se presente de ficción o documental, la convención reconoce cuatro formatos.

- El cineminuto. Como su nombre lo indica es una historia que debe contarse en un lapso máximo de un minuto.
- El cortometraje. Es la película que se desarrolla en un mínimo de un minuto y un máximo de 30.
- El mediometraje. Es la obra cuya duración es mayor a los 30 minutos y tiene hasta 60 minutos.
- El largometraje. Es el producto audiovisual que es mayor a los 60 minutos.

Los formatos de la radio y el cine fueron retomados por la televisión; ahí que existan, procedentes de la radio, la telenovela y la serie. La duración es la misma. En el caso de las series, podemos ver algunas diferencias; la miniserie que tiene una sola temporada y puede constar de un mínimo de 3 capítulos y un máximo de 10. O el hecho de que las series se presenten por temporadas de mínimo 6 capítulos o de hasta 24 (debe señalarse que su aceptación por el público hace que tengan más de una temporada o de que sea cancelada aun antes de terminar la misma).

Los productos cinematográficos son tomados por la televisión, generalmente, en forma íntegra. Esto ocurre después de que las películas (los largometrajes) cumplen con su proyección en salas y su venta, todavía, por medios físicos (DVD o *BlueRay*). Aunque también se han realizado películas exclusivas para televisión. Lo que se incorpora, en la mayoría de los casos, son los espacios comerciales.

Con las nuevas tecnologías y las plataformas digitales, se producen películas y series que se pueden ver en dispositivos electrónicos como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras. Netflix y Amazon encabezan a un conjunto de empresas de producción y comercialización de contenidos que está enfocada al mercado digital, compitiendo fuertemente con la televisión y el cine; se han creado lo que se conoce como webseries, historias que tienen la misma intención que las que se hacen para radio y televisión, pero cuya duración por capítulo no es mayor a 7 minutos para mantener atento y expectante a un público digital muy volátil.

9. Otros productos audiovisuales

- La cápsula. Se emplea para exponer o complementar contenidos que no se desarrollan en el foro o la cabina. Tienen carácter informativo dentro de una emisión, principalmente noticieros, revistas o de divulgación, enriquecen la temática que se esté desarrollando. Su duración es variable, pero no mayor a los 5 minutos. También existe la cápsula de ventas (en los medios se le llama también “mención”) y forma parte del cuerpo del programa que esté patrocinando.
- Promocionales. Son productos destinados a anunciar programas de futura transmisión dentro de la propia emisora. Suelen durar menos de 1 minuto y se intercalan con los comerciales dentro de los espacios publicitarios.
- Comerciales. También conocidos como anuncios publicitarios o *spots*, promueven bienes y servicios de las empresas que patrocinan a la emisora. Se les programa para intercalarse entre los bloques que contiene un programa. En el esquema de negocios son muy importantes porque generan los ingresos a la empresa que administra el medio de comunicación. Su duración oscila entre los 20 y 60 segundos.
- Inserciones. Son piezas audiovisuales que suelen ser usadas para presentar y finalizar programas o secciones; sirven para dar coherencia narrativa a emisiones que están compuestos por bloques

C) Los géneros dramáticos y las tramas

Entretener es una de las funciones más importantes de los medios de comunicación, por eso ponen especial atención en ofrecer historias de todo tipo planeadas para permitir una

identificación con el auditorio. En este sentido, el relato, lo que se cuenta, tiene que ver con la forma en que vemos o percibimos la realidad y en cómo podemos imaginarla.

De acuerdo con Figuero Espadas “el género es un enfoque dramático que condiciona la historia” (2013: 19). Se parte de Aristóteles quien, en su *Poética*, ya había identificado cuatro formas primarias de contar una historia: drama, tragedia, comedia y epopeya. En la actualidad, con los medios audiovisuales, se han sumado los géneros de suspenso, documental, fantástico y de terror, burlesco o farsa, *western* y bélico. Según el investigador o especialista, los géneros dramáticos pueden variar; pero, en función de dar a los participantes en los talleres un punto de partida, se definieron los diez ya mencionados con ejemplos que pudieran discutirse.

Contar una historia no se trata de únicamente de exponer sucesos uno tras otro, se trata de darles un sentido que los conecte. Aristóteles ya había observado la importancia de la trama; consideraba que cada uno de los sucesos del relato debía ser concordante con la estructura de lo que se cuenta. Por eso la trama es la organización lógica y cronológica de los acontecimientos que forman parte de la historia mediante un esquema de causa y efecto que promueven la acción. En palabras de Ronald B. Tobías:

La historia es una crónica de acontecimientos. El oyente desea saber qué viene a continuación. La historia sólo exige la curiosidad de saber qué ocurrirá después. La trama es algo más que una cadena de acontecimientos. El oyente se hace una pregunta distinta: ‘¿Por qué ocurrió esto?’; la trama es una cadena de relaciones de causa y efecto que crea constantemente un patrón de acción y conductas unificadas. La trama implica al lector en el juego de ‘¿por qué?’; la trama requiere de capacidad para recordar lo que ya ha sucedido, para imaginar las relaciones entre los acontecimientos y las personas y tratar asimismo de predecir el resultado final (1999: 31).

Para explicarlo de forma sencilla en clase, retomé el ejemplo de E. M. Forster que ha sido recuperado por muchos estudiosos: “El rey murió y después murió la reina”, es una historia. Pero, si se plantea de forma diferente: “El rey murió y después murió la reina de tristeza”, es una trama. Los eventos no solamente ocurrieron; ocurrieron por alguna razón. Se establecen la causa y el efecto; además, se incorporan, en este caso, elementos que producen enigmas y sentimientos.

A partir de lo señalado, Tobias considera veinte tramas maestras. Aunque hay otras clasificaciones, opté por dar a mis estudiantes la de este autor porque ofrece ejemplos más

claros y una discusión enriquecedora dadas las posibles combinaciones que se pueden presentar:

TRAMAS

1. Búsqueda	11. Metamorfosis
2. Aventura	12. Transformación
3. Persecución	13. Maduración
4. Rescate	14. Amor
5. Huida	15. Amor prohibido
6. Venganza	16. Sacrificio
7. Enigma	17. Descubrimiento
8. Rivalidad	18. Precio del exceso
9. Desvalido	19. Ascenso
10. Tentación	20. Caída

A partir del conocimiento básico de los géneros y las tramas, se generaron participaciones y discusiones en las que se identificaran los elementos revisados en diferentes producciones audiovisuales.

2.2.2. Módulo 2. El guion radiofónico

Parte del proceso de comunicación tiene que ver con la identificación entre emisores y receptores para crear expectativas y, en un sentido positivo, fidelidad. En la producción radiofónica es muy importante tener en cuenta una estructura para generar el interés de la audiencia y sus diferentes segmentos. De acuerdo con Mario Kaplún, “la auténtica comunicación radiofónica debe tener un componente afectivo además del componente conceptual; debe movilizar no sólo el estrato presente del receptor sino también su estrato emocional” (1994: 65).

A fin de que los estudiantes y colaboradores fueran aprendiendo a manejar su tiempo, se escogió el siguiente formato de guion radiofónico:

— Se escribe en hoja tamaño carta por una sola cara.

- Fuentes Arial o Times New Roman a 12 puntos o la clásica Courier.
- Márgenes de 2.5 cm (1 pulgada) en los laterales y en las partes superior e inferior.
- Páginas numeradas en el extremo superior derecho del encabezado (normalmente no se numera la primera página).
- En la primera página, detalle de la información del programa; en las subsecuentes se utiliza el margen izquierdo del encabezado y margen derecho del pie de página.
- Se escribe a cuatro columnas.
- La primera columna es para especificar los eventos, que son las acciones a desarrollar, y el nombre o cargo de los responsables de cada uno de ellos.
- Los eventos se numeran con formato de tres dígitos; el puesto o nombre del responsable se escribe con mayúsculas.
- La segunda columna es para señalar efectos de audio; tanto los que se emiten desde la cabina, como introducciones, piezas musicales, grabaciones, etcétera; así como los textos que serán los parlamentos del o los locutores. Todos los efectos de audio se escriben con mayúsculas, en negritas y subrayado. Los parlamentos se escriben en altas y bajas.
- La tercera columna es para escribir el tiempo transcurrido durante cada evento.
- La cuarta columna es para escribir el tiempo acumulado tras la realización de cada evento.
- En todas columnas se escribe a doble espacio, alineado a la izquierda y sin dividir palabras.
- En los parlamentos deben evitarse las abreviaturas; en el caso de las siglas están solamente deben escribirse si se van a decir al aire de esa manera.

Modelo:

Nombre del programa: UN LIBRO Y UN CAFÉ

Programa número: 5

Género: Divulgación

Duración: 15 minutos

Horario de transmisión: lunes, 17:45 horas

Secciones: El libro de la semana, Compartamos poemas.

Temas: “Las batallas en el desierto” de J. E. Pacheco y “Exilio” de Alejandra Pizarnik.

Conductora: Mariana Mendoza

Fecha de entrega: 15 de agosto de 2016 Versión: 1

Fecha de transmisión: 20 de agosto de 2016

BLOQUE 1			
EVENTO	DESCRIPCIÓN	T. T.	T. A.
001 OPERADOR	GRABACIÓN: ENTRADA IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA.	00:00:20	00:00:20
002 OPERADOR	TEMA “LAS BATALLAS”, CAFÉ TACUBA. (BAJA VOLUMEN Y PERMANECE COMO FONDO)	00:00:30	00:00:50
003 MARIANA	SALUDO Y PRESENTACIÓN: ¡Hola, amigos! Qué gusto saludarlos este lunes, comienzo de semana; yo soy Mariana Mendoza; en cabina nos acompaña, como cada lunes, Roy Suárez. ¡Hola, Roy! ¿Y ya saben qué hora es? ¡Por supuesto! Es la hora del café con el que nos acompañamos cada lunes y que es un buen pretexto para hablar de libros y poemas. ¿De qué libro hablaremos hoy? La pista la están escuchando de	00:00:30	00:01:20

004 OPERADOR	fondo. Vamos a dejar que se oiga un poquito y luego hablamos del libro que la inspiró. TEMA “LAS BATALLAS”, CAFÉ TACUBA. (BAJA VOLUMEN Y DESAPARECE).	00:00:20	00:01:40
---------------------	---	----------	----------

Ejemplo del encabezado a partir de la página 2:

Un libro y un café Programa 5	2
-------------------------------	---

Ejemplo del pie de página a partir de la página 2:

Versión 1. 15 de agosto de 2016

Sin embargo, algunos programas propuestos, por sus características, no podían ceñirse a un guion detallado y conciso, por lo que también se les explicó que el formato, con algunas ligeras variantes, puede ser tratado como una escaleta, que es una presentación resumida del programa, donde se determinan los principales bloques a tratar, sin mayores detalles, y permite más libertad a la expresión oral del o los locutores, pero que contempla el control de temas y tiempo del programa.

Utilizando la información del ejemplo anterior, la escaleta es:

Nombre del programa: UN LIBRO Y UN CAFÉ

Programa número: 5

Género: Divulgación

Duración: 15 minutos

Horario de transmisión: lunes, 17:45 horas

Secciones: El libro de la semana, Compartamos poemas.

Temas: “Las batallas en el desierto” de J. E. Pacheco y “Exilio” de Alejandra Pizarnik.

Conductora: Mariana Mendoza

Fecha de entrega: 15 de agosto de 2016 **Versión:** 1

Fecha de transmisión: 20 de agosto de 2016

BLOQUE 1			
EVENTO	DESCRIPCIÓN	T. T.	T. A.
001 OPERADOR	GRABACIÓN: ENTRADA	00:00:20	00:00:20
	IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA.		
002 OPERADOR	TEMA “LAS BATALLAS”, CAFÉ TACUBA. (BAJA VOLUMEN Y PERMANECE)	00:00:30	00:00:50
003 MARIANA	Saludo y presentación del programa.	00:00:30	00:01:20
004 OPERADOR	TEMA “LAS BATALLAS”, CAFÉ TACUBA. (BAJA VOLUMEN Y DESAPARECE)	00:00:20	00:01:40
BLOQUE 2			
005 MARIANA	Tema de la semana: “Las batallas en el desierto” de José Emilio Pacheco. Primera parte.	00:06:00	00:07:40
006 OPERADOR	AVISO INSTITUCIONAL	00:00:40	00:08:20
BLOQUE 3			
007 MARIANA	Tema de la semana: “Las batallas en el desierto” de José Emilio Pacheco. Conclusión. Presentación del poema “Elixir” de Alejandra Pizarnik en la voz de Reina Sosa	00:04:40	00:13:00
008 OPERADOR	GRABACIÓN DE POEMA “ELIXIR” EN LA VOZ DE REINA SOSA	00:01:20	00:14:20
BLOQUE 4			
009 MARIANA	Despedida e invitación a escuchar la siguiente emisión.	00:00:20	00:14:50
010 OPERADOR	TEMA “LAS BATALLAS”, CAFÉ TACUBA.	00:00:10	00:15:00

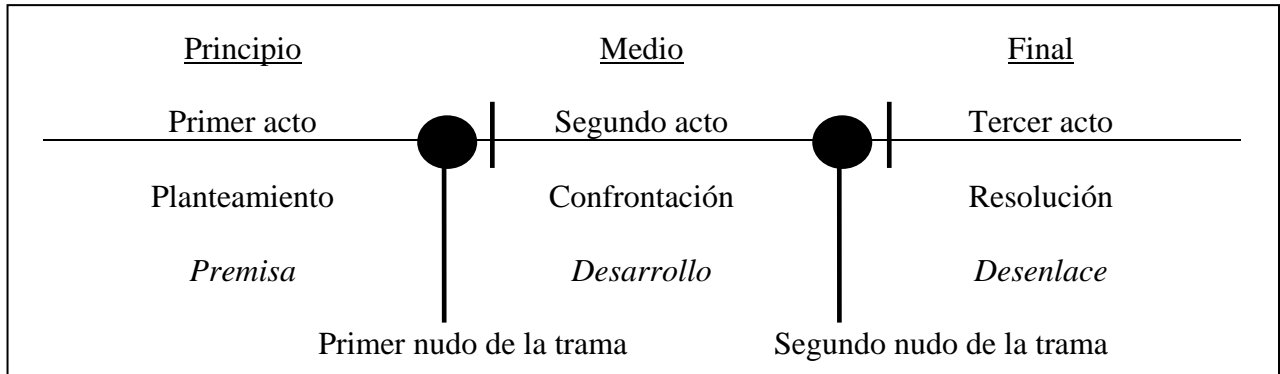
A partir de la impartición de este taller, los participantes desarrollaron ejercicios tanto de guion como de escaleta, pensando en programas de 15, 30 y 60 minutos de acuerdo con sus intereses.

2.2.3. Módulo 3. El guion literario

Por sus características, el guion literario es el texto que sirve como base para la realización de proyectos, principalmente de índole dramática (aquí caben radio, televisión, cine e internet); “surge en los inicios de la historia del cine como una necesidad práctica: contar una versión verbal de la futura película que contenga el orden de las escenas como unidades básicas de acción” (Sánchez-Escalonilla, 2016: 13). Para Simón Feldman “es un texto escrito pero sus valores no son literarios, ya que se trata de la descripción de algo que va a existir más tarde” (1990: 23). Su escritura exige una estructura dramática. Ahora bien, es equivocado suponer que solo el drama requiere construcción dramática. La palabra ‘drama’ está tomada del griego *dran*, que sólo quiere decir ‘acción’. En consecuencia, cualquier forma de arte que hace una narración requiere alguna clase de construcción dramática, ya sea comedia, historia de aventuras, drama, tragedia psicológica, ópera o ballet, cuadro, pantomima, sinfonía, poema, cuento y obra teatral (Vale: 73).

Si bien Aristóteles sostenía que la praxis (como todo) tenía principio, medio y fin; el argumento (*mythos*) solamente dos: nudo y desenlace¹⁶. La estructura dramática básica que abunda en los textos actuales es clasicista, pero no aristotélica: tal vez poco efectiva para el drama contemporáneo, sin embargo, útil para acercar a los estudiantes a los componentes del guion. Contempla una historia con tres partes; partiendo del modelo de Syd Field, conocido como paradigma. En el siguiente esquema se incorpora una equivalencia que también es utilizada en el medio y en la literatura (en cursivas):

¹⁶ Cfr. capítulo XVIII de la *Poética*.



El esquema original contempla el número de páginas usual para el desarrollo de un largometraje cinematográfico, noventa páginas; lo utilicé en los talleres, porque es útil para ejemplificar el proceso de escritura de guiones sin importar la extensión del producto audiovisual. Además, era importante que los participantes tuvieran un esquema teórico que enriqueciera sus próximos trabajos. Asimismo, sirve de preámbulo para los temas a tratar con relación al guion literario.

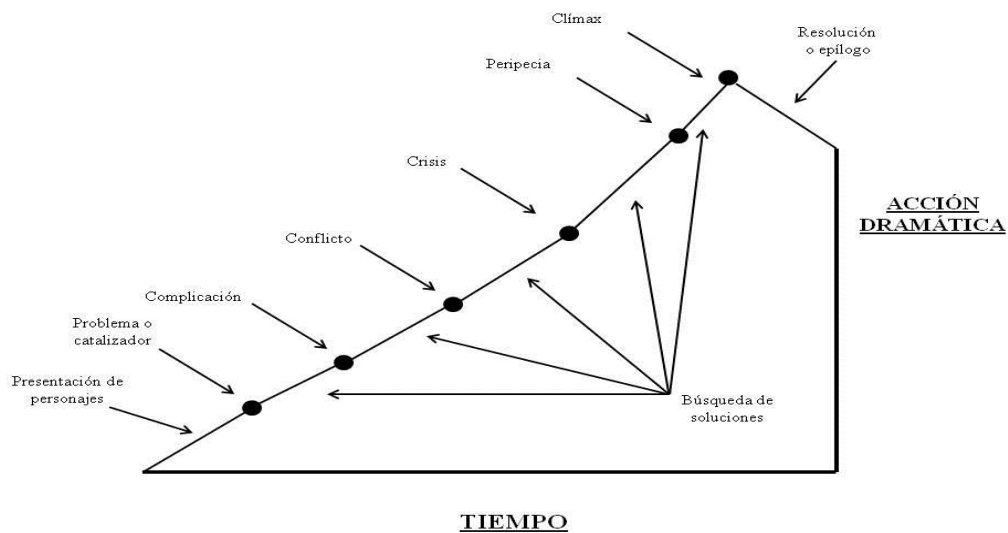
El modelo de Field se puede resumir así, siguiendo a Rosa María Teichmann:

Su propuesta, en principio, no difiere de lo que la dramaturgia tradicional posterior al siglo XVIII siempre planteó: una introducción, un desarrollo y un desenlace, con una proporción lógica, que podría reducirse a: un cuarto de la duración total de la narración audiovisual corresponde a dicha introducción o planteamiento o primer acto o “set up”; un medio al desarrollo, o segundo acto o confrontación y otro cuarto, al desenlace o tercer acto o resolución. Un planteamiento donde se presenten los personajes principales y el contexto y se indicie el futuro conflicto dramático; una confrontación, donde dicho conflicto se desarrolle y profundice, y una resolución, donde se culmina la acción dramática producto de la finalización de la lucha de los personajes (2019: 98).

También presenté el diagrama de la estructura clásica de la acción dramática. Es cierto que este diagrama puede variar de guionista a guionista, pero mantiene elementos y conceptos comunes que son útiles para el desarrollo del guion.

Existen otros diagramas más especializados, pero, al ser los talleres de contenido básico, no se explicaron.

DIAGRAMA DE ESTRUCTURA CLÁSICA DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA



A partir del diagrama se presentaron nuevos conceptos que se explicaron para la mejor comprensión de la estructura.

Todo relato necesita de uno o más sujetos virtuales de las acciones, atributos y situaciones, generalmente de características antropomórficas, que se enfrentan a obstáculos, lo cual genera conflicto y emoción tanto en él como en el espectador. Es decir, de personajes. Debe considerarse que, dependiendo el producto audiovisual, el o los personajes pueden ser también objetos, planetas, sociedades, tópicos, informes, etcétera.

Después de la presentación de los personajes, se expone el problema o catalizador, esto es, el suceso que da comienzo a la trama al poner en movimiento al personaje principal a partir de un problema que resolver o una misión que cumplir. Significa que algo pasa, una visita inesperada, un asesinato, algo estalla, se vislumbra una catástrofe natural o alguien toma una decisión (Seger; 2004: 41). También es, de acuerdo con el modelo del paradigma, el primer nudo de la trama. Ese suceso supone la búsqueda de una solución al problema planteado, sin embargo, las acciones o las decisiones tomadas por parte del protagonista, para fines de la estructura, hacen más complicado encontrar dicha solución. En este sentido, complicar quiere decir: “hacer que la vida resulte difícil para los personajes. Complicar progresivamente significa generar cada vez más conflictos al obligarles a enfrentarse a

fuerzas antagonistas mayores, creando una sucesión de acontecimientos que supera puntos sin retorno” (Mckee; 2013:160).

Toda historia avanza a partir de conflictos, sin embargo, en el desarrollo o segundo acto debe presentarse una situación que agrava las condiciones existentes produciendo sufrimientos, dificultades, o distintos problemas como peligros, fracasos, desdichas o miseria. Aquí se presenta el segundo nudo de la trama y lleva el relato a un punto de máxima tensión, esto es, a la crisis.

La crisis es la etapa en la que el protagonista está bajo máxima presión, es especialmente vulnerable y se enfrenta a las fuerzas antagonistas. Está frente al dilema de elección «entre bienes irreconciliables, el menor de los males o ambos a la vez» (Mackee: 232). Esta etapa finaliza con el clímax, pero, antes de llegar a él, usualmente en los guiones actuales, se presenta un giro súbito e inesperado en el curso de la acción que obliga al protagonista a tomar decisiones y, en ocasiones, pone a prueba su capacidad heroica; este giro se denomina peripecia, la cual, al resolverse da pie al clímax, al momento en que se resuelve el conflicto, se acaba la tensión y todo se soluciona, para bien o para mal; es el final de la historia.

Generalmente, como cortesía para el auditorio, a fin de disminuir la tensión, se presenta la resolución o epílogo que presenta el cierre de una trama secundaria o muestra los efectos producidos por el clímax.

Tras la exposición de estos elementos y los conceptos básicos, a los participantes se les pedía hacer el análisis de algunos cortometrajes y largometrajes de diferentes características en los que identificaran la temporalidad y localización de las historias; redactar la ficha del protagonista a partir de la información obtenida de las obras; reconocer los conflictos o peripecias en la película; señalar el clímax y la resolución de la obra y, por último, escribir un resumen de una página de las películas revisadas. Este resumen sirvió para demostrar lo complejo que resulta especificar las acciones que se presentan en pantalla. Se les explicó que, en un principio, sus guiones debían pensarse para uno, tres o cinco minutos de realización; la redacción de su línea argumental debía ser en un estilo descriptivo, no literario, porque su función es servir como base para otro producto.

Asimismo se hizo la especificación de que existen guiones originales, esto es, que se desarrollan directamente para realizarse en medios audiovisuales y guiones adaptados que

proceden de un texto diferente: cuento, novela, poema u obra de teatro; también puede partir de la historia o de la investigación en el caso de un proyecto documental.

En la bibliografía existente varían las fases de escritura del guion y algunos conceptos que utilizan; para Carlos González Alonso son idea, sinopsis y guion (2001: 21); Eugene Vale las divide en sinopsis, tratamiento y guion (1996); Doc Comparato contempla seis etapas: idea, *story line* (línea argumental), argumento, estructura, tratamiento y guion (2000 y 2014). La sinopsis de González Alonso y de Vale es la línea argumental de Comparato; el guion de González Alonso es el tratamiento y el guion de Vale; el tratamiento de Comparato es la escritura del guion, el guion final es el resultado de los tratamientos. El módulo que impartí en el taller contempla cuatro partes: idea, línea argumental, argumento, y escritura del guion, más cercano a la clasificación de Comparato, pero, utilizando las conceptualizaciones al alcance que esclarecieran las razones de las fases.

2.2.3.1. La idea

La idea es un proceso mental que procede de la imaginación. Antes comenté que la idea es un concepto vago que debe definirse, puede partir de una anécdota pero debe transformarse, debe contar y resolver algo.

El que se deba partir de una idea parece un asunto dado por hecho, empero, es el punto de partida de todo proyecto creativo. El guionista, tanto el profesional como el estudiante, debe trabajar mentalmente para que la idea principal, y las que se susciten después, den forma al relato. Para escribir un guion es necesario tener claro qué se quiere plasmar. Con la idea en la cabeza el siguiente paso es la redacción de la línea argumental.

2.2.3.2. La línea argumental

La línea argumental o *story line* es el primer acercamiento a lo que se quiere contar y “establece los hechos sobresalientes del incipiente guion. No necesita contener aún todos los hechos; pero aquellos que estén deben bastar para efectuar una narración completa” (Vale; 1996: 174). Esto significa que se pondrá por escrito el relato que se quiere contar en cuestión de la trama, debe constar de tres elementos: premisa, desarrollo y resolución; su

función consiste en delimitar el tema. Otra forma de decirlo, más cercano al argot del guionista, sus elementos son: presentación del conflicto, desarrollo del conflicto y solución del conflicto. Aquí se adiciona un concepto clave:

En el campo del guion, conflicto se refiere también a un enfrentamiento, pero en un sentido más amplio: se trata de una confrontación de diferencias, de acción y reacción: caracteres opuestos, sentimientos interiores opuestos que se vinculan y se oponen en la acción narrativa y que conducen a una culminación y a un desenlace (Feldman; 1990: 32).

A los participantes en el taller, con los elementos y conceptos explicados, antes que desarrollar sus ideas, se les pedía escribir las líneas argumentales de obras conocidas en un párrafo de máximo cinco renglones. Este ejercicio sirvió para estandarizar sus conocimientos y para que pudieran identificar los elementos que les permitieran comenzar a escribir sus propias síntesis. Al final, tras las revisiones y las correcciones, debían escoger una de sus propuestas para seguir trabajando con ella en las siguientes fases.

2.2.3.3. El argumento

Con la línea argumental definida, la siguiente fase es escribir el argumento, la «serie de los hechos principales, narrados o representados, que constituye el resumen de la historia» (Beristáin; 2008: 35). Debe contener la historia que se quiere contar, pero con información más específica, a saber:

Temporalidad: Época en la que se desarrolla la acción. De acuerdo con relato que se quiere contar, puede ser una fecha específica, un lapso o un periodo en horas, días, semanas, meses, años, siglos o milenios. Se debe considerar si es en tiempo continuo o discontinuo, si saltará entre fechas.

Localización: El lugar o los lugares físicos en los que sucede la historia. Aquí no importa si la historia se desarrolla en el pensamiento de un sujeto; en audio o en pantalla o si solo la experiencia del público debe contener la existencia de un sitio.

Descripción de los personajes: Antes que nada, se debe saber quién es el protagonista (o los protagonistas). Cada historia necesita diferente información básica respecto del personaje o personajes principales, pero, debe definirse edad, apariencia (estatura, peso, color de ojos y cabello, alguna condición especial), carácter, nacionalidad, estatus económico y social,

nivel educativo, ocupación, preferencia sexual, si profesa una religión, gustos y fobias. Muchas de estas características serán necesarias para el desarrollo del argumento (y para el posterior guion); es importante crear una biografía, lo más completa posible de estos personajes.

La ficha descriptiva de los personajes secundarios deberá contener la información necesaria para que su aparición, participación y actos estén sostenidos por la coherencia. Los personajes (todos o algunos de ellos) pueden no ser humanos; si son animales, máquinas o de otra índole es necesario precisar si mantendrán sus características o se humanizarán, o si será una combinación lo que los detallará. En todo caso, la profundidad de la información corresponde a la importancia de cada personaje en el relato.

La acción: “Es el conjunto de acontecimientos relacionados entre sí por conflictos que van siendo solucionados a través de la historia, hasta el desenlace final, completando así el desarrollo de la acción dramática” (Comparato; 2000: 38) Esto significa que el protagonista del relato será colocado en un momento de su existencia que se verá afectado por un conflicto; al tratar de solucionarlo se encontrará con otros problemas o peripecias de diferente trascendencia, hasta encontrar la solución al conflicto principal. Esto es de suma relevancia, porque el conflicto constituye una fuerza contraria al protagonista; ese contrario, el antagonista, puede presentarse de diferentes formas: una fuerza de iguales características, pueden ser humanos contra humanos, animales contra animales, máquinas contra máquinas, etcétera; fuerzas de diferentes características, o sea, humanos contra animales, contra máquinas, la naturaleza, accidentes, fuerzas divinas, extraterrestres, el autor del relato o una combinación de los mencionados. Asimismo, esa fuerza puede ser interior, partir del mismo protagonista.

Cada historia está situada en un entorno y tiempo específico que deben ser lógicos para el público desde el principio; debe ser verosímil para que cualquier espectador encuentre sentido a lo que escucha o mira. La verosimilitud produce confianza e identificación. El relato se vuelve creíble si el conflicto que detona las acciones, la búsqueda de la resolución y esta misma, por absurdo que parezcan en la vida real, tienen coherencia dentro del universo propio de la historia que se está contando. Si las peripecias y sus resoluciones, así como el clímax de la obra resultan sorprendentes, eso depende del talento de quien escribe.

2.2.3.4. La escritura del guion

El guion es el resultado de la escritura y rescritura, es el resultado de los diferentes tratamientos del mismo.

El guion está dividido en secuencias, las cuales tienen componentes que cumplen una función específica e importante.

Al escribir el guion debe contemplarse que “cada personaje y su accionar en un guion argumental, cada hecho descriptivo en un guion documental, encierran un objetivo determinado pero parcial, que no debe contradecir el carácter general de la obra” (Feldman: 40). Se debe tener una meta, un “superobjetivo”, en el sentido de Constantin Stanislavsky¹⁷:

En un drama, la corriente total de los pequeños objetivos individuales. Todos los pensamientos, lo imaginativo, los sentimientos y las acciones de un actor deben converger en el *súper-objetivo* de la trama. El lazo, la relación común debe ser tan fuerte que hasta el más insignificante detalle, si no está referido al *súper-objetivo*, será eliminado como superfluo o erróneo (2002: 227)

Esto es, “cada detalle, cada aspecto del relato debe ser cuidado en cada etapa hasta el final. En suma, cada objetivo parcial no puede contradecir el superobjetivo final” (Feldman: 45).

Con los argumentos de los estudiantes se procedió a explicar el formato del guion literario y los componentes de la secuencia y la escena para que comenzaran la redacción de sus relatos.

2.2.3.5. El formato y los componentes de la secuencia.

El guion se escribe siempre en presente; sin importar si el relato tiene escenas retrospectivas, analepsis (*flashback*); escenas en el futuro, prolepsis (*flashforward*) o elipsis, esto es, la supresión de fragmentos que pueden deducirse en la historia a partir de informaciones posteriores o anteriores y que obliga al espectador a rellenar con su imaginación.

El formato del guion literario es una convención cuyo origen proviene de la época de las primeras películas sonoras y que se perfeccionó en poco tiempo. Es un texto que se

¹⁷ Desarrollado en el capítulo XV de su libro *Un actor se prepara*, y retomado por Simón Feldman y Michel Chion.

escribe en hojas tamaño carta, con fuente tipográfica Courier o Courier New de 12 puntos, a espacio sencillo, con 3 centímetros en los márgenes laterales y 2.5 centímetros en los márgenes superior e inferior. Se escribe sin justificación utilizando el espacio disponible, sesenta golpes o caracteres, con excepción de los diálogos que deben presentarse centrados y corresponden a treinta y cinco golpes o caracteres; las páginas se enumeran fuera de margen en la parte superior derecha. Los encabezados se separan de las acciones con un espacio, así como los parlamentos de los diálogos. La explicación a esta convención que permanece vigente a pesar de los años es simple, pero importante: cuando se creó el formato, las máquinas de escribir mecánicas solamente contaban con la fuente mencionada y, lo más conveniente, cada página escrita bajo estos parámetros equivale, más o menos, a un minuto en pantalla. Las páginas se numeran en el margen superior derecho. Es importante mencionar que en la escritura del guion, en el caso de nuestro país, es común usar la terminología en inglés.

En la página de portada es común que, centrado en la página, se escriba el título del guion y el nombre del autor; y, en el parte inferior, ya sea del lado derecho o izquierdo, la leyenda «Derechos Reservados» (considerando la importancia del registro de los derechos de autor), el año y algún otro comentario que se considere de relevancia.

El guion se divide en secuencias que son una serie de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea; engloba todo lo que sucede en un lugar. Por tanto, una escena es una acción continua dentro de un espacio geográficamente definido en la que los personajes, siguiendo a Lavandier, tienen tres herramientas: lo que hacen (actividad); lo que dicen (diálogo) y lo que los rodea (efectos visuales o sonoros) (2003: 345).

Antes de escribir las secuencias, es importante especificar el lugar y la época en que se desarrolla el relato, por ejemplo:

- CIUDAD DE MÉXICO, ÉPOCA ACTUAL.
- CASABLANCA, 1942.
- NUEVA YORK, 1927.
- LONDRES, DURANTE EL REINADO DE ENRIQUE VIII.
- CENTRO DE ÁFRICA, 10,000 AÑOS a. C.

En muchas ocasiones el guionista señala cómo deben desplegarse el título de la película y los créditos; la descripción se escribe como si fuera una secuencia o una escena. Puede colocarse exactamente en el principio como un letrero o desplegarse sobre imágenes que ya están contando algo de la historia, como mostrar el lugar donde se desarrolla. Otra opción es que el título y los créditos se presenten después de una secuencia o escena que sirve de prólogo al relato.

Los componentes de la secuencia son:

Encabezado.

En esta parte se debe describir de manera breve y precisa el espacio interior (INT) o exterior (EXT) donde se desarrolla la secuencia, el lugar específico de la acción y el momento del día en el que las cosas suceden. Se escribe siempre con mayúsculas. Por ejemplo:

INT. CAFETERÍA DE LA UNIVERSIDAD. DÍA.

O, en función del espacio:

EXT. JARDÍN DE LA UNIVERSIDAD. TARDE.

La descripción del lugar debe ser lo más precisa posible para que no haya confusiones en el momento de la realización.

INT. COCINA DE LA CASA DE MARÍA. MAÑANA.

Esto es importante porque en la historia otra escena puede desarrollarse en otra cocina.

INT. COCINA DE LA CASA DE JOSÉ. MAÑANA.

En el caso del momento del día, la hora en que se desarrolla la acción, la mayoría de los guionistas ocupan solamente dos descripciones: día y noche. Algunos otros incorporan: mañana y tarde. Es así porque en la acción pueden detallar aspectos que determinan el

ambiente para la escena. En mi caso, he preferido extender la lista de acuerdo con las motivaciones de los estudiantes y quedaron las siguientes opciones:

- Amanecer
- Mañana
- Mediodía
- Día
- Tarde
- Crepúsculo
- Anochecer
- Noche
- Medianoche
- Madrugada
- Hora mágica (Es la hora del día en que la luz puede ser la misma en un momento de la mañana y de tarde que, en ocasiones, no podemos identificar con certeza).

Estas opciones son tan válidas como poner la hora exacta del día. Todo tiene que ver con cómo imagina el guionista el momento en que sucede la escena, lo que determinará la iluminación.

El encabezado puede presentarse en diferentes formas y orden, varía de guionista a guionista, pero lo que no se puede perder de vista es que debe contener la información de manera clara. Considerando uno de los ejemplos anteriores se pueden presentar las siguientes variantes:

- a) COCINA-CASA DE MARÍA INT/MAÑANA
- b) INT: MAÑANA. COCINA DE LA CASA DE MARÍA
- c) INT. COCINA DE LA CASA DE MARÍA - MAÑANA
- d) INT - COCINA - CASA DE MARÍA -- MAÑANA
- e) INT. COCINA DE LA CASA DE MARÍA. MAÑANA.

El cuerpo de la escena contiene:

Acción. Es la descripción de los eventos que son parte del relato así como del lugar donde se desarrolla la escena. Se resaltan en mayúsculas los elementos de producción y factores

importantes para la realización (como audio, efectos, animales, extras, objetos, etcétera). Cada acción descrita es una escena diferente dentro de la secuencia.

Personaje(s). Es el sujeto o sujetos virtuales que realizan las acciones. Tienen diferentes atributos: protagonista, antagonista, principales, secundarios o incidentales. De acuerdo con su clasificación podrán enfrentarse a obstáculos, ser parte de ellos o guiar la acción mediante participaciones específicas. De los personajes relevantes se detalla su edad (normalmente entre paréntesis, posterior al nombre, en su primera aparición), sus características físicas, su indumentaria y alguna particularidad de importancia para la historia.

Diálogo. Es el texto dramático que indica los parlamentos que los actores deben interpretar para sus monólogos o el intercambio de discurso entre personajes. Es importante que dichos parlamentos sean concisos y provean información necesaria para el desarrollo del relato. En caso de que el diálogo pertenezca a un narrador, a un personaje que no está físicamente en la escena, a un personaje que está al otro lado de la línea de teléfono, a un locutor de un programa de radio o es un monólogo interior, frente al nombre se pone entre paréntesis y con mayúsculas (V. O.), abreviatura, en inglés, de *Voice Over*, “voz superpuesta”. Asimismo, si el personaje que emite el parlamento no está a la vista del auditorio, pero está en la escena, ya sea en otra habitación, detrás de una puerta, del otro lado de una ventana o escondido en un armario o debajo de la cama, se debe poner frente al nombre, entre paréntesis y con mayúsculas (O. S.), abreviatura, en inglés, de *Off Screen*, que significa “fuera de pantalla” o “fuera de cuadro”.

Acotación. Es la indicación de emoción, tono o acción destinada a dar información adicional a un diálogo. Se escribe entre paréntesis bajo el nombre del personaje que habla.

Transición. Son los efectos visuales que subsanan los vacíos entre las escenas; suceden cuando las imágenes entrantes y las salientes comparten algunos fotogramas. Los más usuales son el fundido (*fade*) y la disolución (*dissolve*). Se escribe al final de la escena, al margen derecho.

El fundido es la sustitución de un plano por otro mediante una superposición en la que la segunda imagen gradualmente se ve más nítida a medida que la primera se diluye. Una variación muy utilizada es que el plano progrese a una pantalla negra (fundido a negro o *fade out*) o a otro color, de acuerdo a la intención del guionista. Cuando se parte de una pantalla negra a una imagen, sea al inicio del producto audiovisual o después de un *fade out* se le denomina *fade in*. Si se escribe al cierre de una escena *cross fade*, se entiende que se aplicaran ambas transiciones.

La disolvencia es un recurso de transición o finalización que reduce de manera progresiva la luminosidad del plano saliente de 100 a 0 % y sube la del entrante de 0 a 100 %. Una imagen pierde intensidad, se aclara hasta desaparecer y se incorpora otra. Se usa principalmente para señalar elipsis temporales.

Usualmente, el paso de escena a escena se hace con un corte directo, esto es, se unen los planos sin ningún efecto óptico. Es el efecto más corriente, más usado y más eficaz y pretende pasar desapercibido. Por dichas características no se especifica.

En caso de que una escena se interrumpa por cambio de página, al final de ella, en el margen derecho se debe escribir, ya sea en español o inglés (lo que es muy usual): (CONTINUA) o (CONTINUED) y al inicio de la siguiente en el margen izquierdo: CONTINUA: o CONTINUED:.

Si el parlamento de un personaje se interrumpe por la misma causa, se escribe (MÁS) o (MORE), centrado con el diálogo, al finalizar la página; en la siguiente página, para continuar con el parlamento se pone el nombre del personaje, pero, delante de él, se debe escribir: (cont.) o (cont'd).

Durante los talleres, las escenas para ejemplificar se creaban en el momento con el fin de favorecer la participación de los estudiantes. El ejercicio les permitía ver todas las opciones que se podían trabajar a partir de una idea. En algunos casos propusieron escenas paralelas para que cambiaran encabezados, acciones, personajes y diálogos.

En otros casos tomé como ejemplo alguno de mis guiones. Para fines de este informe, utilizo la primera escena y un fragmento de la segunda de una historia de mi autoría que se llama *Cada vez es más difícil*.

Número de página

1.

CIUDAD DE MÉXICO. ÉPOCA ACTUAL.

Encabezado

EXT. DEPORTIVO - CANCHA DE BALONCESTO. DÍA.

Acción

En un deportivo con mucha actividad, poco a poco la atención se centra en una cancha de baloncesto donde están jugando DOS TERCIAS. Uno de los equipos es de MUCHACHOS DE VEINTE AÑOS de edad, en promedio; el otro está integrado por individuos que tienen más o menos treinta.

Elementos de producción

Los mayores mueven el BALÓN, pero los jóvenes los marcan bien. Afuera del área LINO (30) de estatura media, muy flaco, cabello largo y ropa en colores brillantes, bota el balón, hace una seña con sus ojos a ALEX (30), estatura media, un poco pasado de peso, cabello muy corto, ropa en gris y blanco, se mueve y recibe el pase y de inmediato se lo arroja a BALO (30), atlético, alto, viste shorts y camiseta azul marino y tenis negros de bota, quien recibe, bota el balón, gira sobre sí con la marca de un contrario, salta dando media vuelta y envía el balón a la canasta. Lentamente el balón entra.

Terminan el juego, salen de la cancha agotados y casi sin festejar. Al salir de la cancha recogen sus sudaderas que están tiradas en un costado, se despiden de los demás y comienzan a alejarse de la cancha hacia la salida.

Personaje

ALEX

(festivo)

Entonces ¿qué, Balo? ¿Vamos a celebrar tu cumpleaños la próxima semana?

BALO

Yo digo que sí, ¿no? Ya hace falta distraerse un rato. Unos tragos para celebrar los treinta y no dejar pasar la fecha.

LINO

Nada más hay que ver cómo se pone la chamba, no vaya a ser que algo se atraviese.

BALO

De todos modos lo programamos para

Acotación

Diálogo

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

BALO (cont'd)
el sábado en la noche ¿no?
Váyanle pidiendo permiso a sus
domadoras.

Llegan a la entrada del deportivo. Y se despiden chocando las
manos.

**Continuación
del Diálogo**

ALEX
Va, cualquier cosa nos ponemos de
acuerdo en la semana.

**Continuación
de la Acción**

Tras un par de segundos.

Transiciones

FADE OUT:

FADE IN:

INT. OFICINA. DÍA.

En una oficina pequeña con el mobiliario apenas necesario,
BALO está sentado en su escritorio revisando documentos y
facturas. Le llama desde su oficina el LICENCIADO GÓMEZ.

LICENCIADO GÓMEZ (O.S)
Contador, ¿puede venir un
momento?

Balo se levanta tranquilamente y se dirige a la oficina que
está a un lado de su lugar.

Las secuencias del guion se numeran solamente hasta que se ha escrito la versión final que será la base para el desarrollo del guion técnico. Es difícil considerar un guion terminado, aún durante la redacción del guion técnico surgen cambios y también durante el proceso de grabación o filmación. Durante el trabajo en los proyectos, lo usual es tachar lo que no va a utilizarse y agregar en hojas de diferente color los agregados, respetando la numeración y haciendo las adecuaciones necesarias para evitar confusiones durante el rodaje.

2.2.4. El guion técnico

El guion técnico es el documento con el que trabaja un equipo para el rodaje de una historia, contiene indicaciones precisas, paso a paso, para su realización. Describe por escenas los encuadres, planos, ángulos y movimientos de cámara, movimientos ópticos, relaciones visuales y tipos de objetivos ópticos. También sirve para que el equipo de producción calcule el presupuesto y el plan de filmación estableciendo el desglose de necesidades como locaciones, vestuario, utilería, decorados, vehículos, equipamiento, etcétera. Por lo general, es un trabajo conjunto entre el director y el fotógrafo de un proyecto audiovisual en el que ya no hay un desarrollo creativo de escritura.

Este módulo se impartió para atender las necesidades de los estudiantes de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, cuyo perfil para integrarse al mercado laboral les exige la capacidad de identificar las indicaciones de un guion técnico y, en algunos casos, escribirlos. Se les expusieron los fundamentos; los cuales también fueron útiles para su desempeño en otras materias de la carrera. Además, estos nuevos conocimientos fueron de utilidad para los proyectos audiovisuales que se realizaron en el proyecto TESCHI TV. Desde mi punto de vista, todo guionista debe saber cómo realizarlo porque sirve para enriquecer su imaginación y la escritura de sus guiones literarios.

Para poder explicar cómo se realiza un guion técnico fue importante introducir nuevos conceptos, así como dar a los participantes en el taller la información básica del uso de la cámara, antes de desarrollar un formato.

2.2.4.1. Conceptos básicos y terminología

El conocimiento de los elementos visuales, sus definiciones y su terminología permitieron que los estudiantes pudieran reconocer cómo se conjugan los elementos literario y técnico en las obras fílmicas con actores o en animaciones.

En el sentido de lo visual, la composición fotográfica y su uso juegan un papel muy importante en el desarrollo del relato, por ello se les expuso la terminología que se utiliza en el guion técnico.

2.2.4.1.1 El encuadre

Sin abundar en la parte artística de la fotografía, solamente en la descriptiva para fines de este informe, un encuadre es la porción de un escenario en la que existe un sujeto (en el sentido más amplio) objeto de la imagen, captada por la cámara, situada en una posición y ángulo determinados, y que tiene una intención narrativa.

En la literatura especializada existen variaciones respecto del nombre que se le da a cada encuadre y a veces un mismo encuadre registra nombres diferentes. Para fines del taller expuse los que he utilizado en mi experiencia profesional con la terminología y características que he tomado de las obras consultadas en mi propia preparación y la que es usual en los lugares en los que he trabajado. Se presentan tanto en español como en inglés.

Plano General Lejano (PGL) o Extreme Long Shot (ELS). Es una imagen abierta en la que predomina el paisaje, permite conocer un espacio amplio, todos los elementos visibles son parte del paisaje. En este tipo de encuadre se observan lugares muy grandes y con gran profundidad de campo (Figura 1).



Figura 1.
PLG o ELS

Plano lejano (PL) o Long Shot (LS). Es una imagen que permite reconocer el decorado y los personajes porque ubica a los personajes en un entorno más definido (Figura 2).



Figura 2.
PL o LS

En el caso de los encuadres que consideran el cuerpo humano, se toman en cuenta las articulaciones como referencia para cortar arriba o debajo de ellas.

Plano Total o Entero (PT/E) o Full Shot (FS). Es la imagen en la que el sujeto objeto de la imagen, sea una persona, animal o cosa es el motivo principal de la imagen y es mostrado completamente dejando un poco de aire visual (espacio entre el cuerpo y el borde de la imagen) tanto en la parte superior como en la inferior (Figura 3).

Plano Americano (PA) o American Shot (AS). Es una imagen que se creó con la aparición del género *western* en el cine estadounidense, debido a la necesidad de dar importancia a las pistolas, elemento característico de ese tipo de filmes. Muestra a un personaje del medio muslo, un poco por arriba de las rodillas a la cabeza (Figura 3).

Plano Medio (PM) o Medium Shot (MS). Es la imagen que muestra a un personaje de la cadera a la cabeza, manteniendo un aire visual superior (también puede ser de la cadera a los pies si lo que se quiere describir es una toma de baile o de fuerza, por ejemplo). Existe literatura en la que se presentan dos variaciones: el Plano Medio Largo (PML) o Medium Shot 2 (MS2) y el Plano Medio Corto (PMC) o Medium Close Shot (MCS); el primero, por debajo de la cadera, dependiendo del realizador, y, el segundo, un poco arriba de la cintura (Figura 3).

Plano Corto (PC) o Medium Close Up (MCU). Es la imagen que permite observar a un personaje de la altura del pecho a la cabeza (Figura 3).

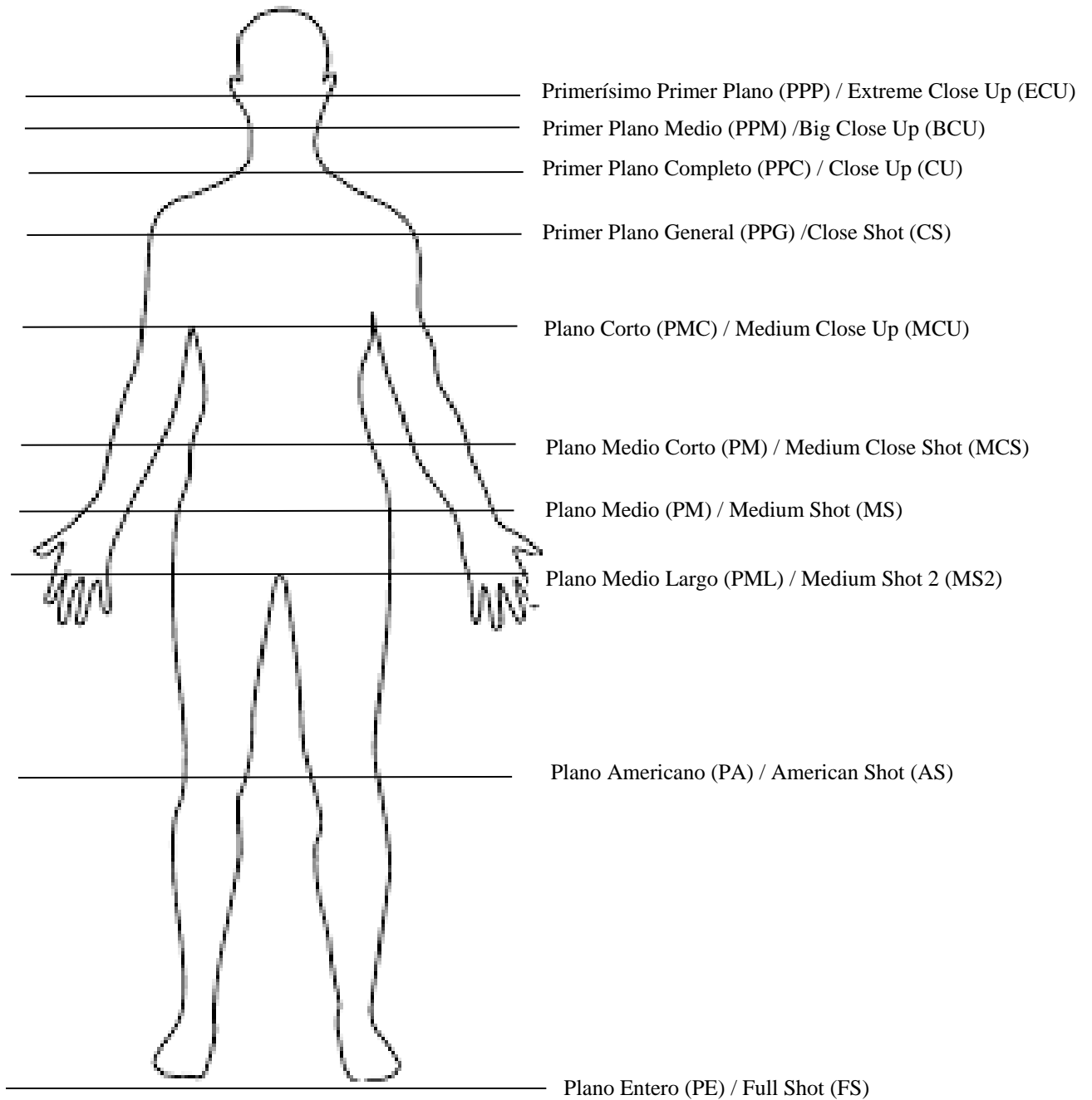
Primer Plano General (PPG) o Close Shot (CS). Es la imagen que permite ver al personaje de la altura de los hombros a la cabeza (Figura 3).

Primer Plano Completo (PPC) o Close Up (CU). Es la imagen que presenta al personaje de la base del cuello a la cabeza (Figura 3).

Primer Plano Medio (PPM) o Big Close Up (BCU). Es la imagen que muestra al personaje de la mitad del cuello o de la barbilla a la cabeza (Figura 3).

Primerísimo Primer Plano (PPP) o Extreme Close Up (ECU). Es la imagen en la que se puede observar al personaje de la boca o la nariz o de los ojos al borde superior de la cabeza; en algunos casos el corte superior es a la mitad de la frente. Las variaciones dependen del realizador (Figura 3).

Figura 3.
Planos



Plano Detalle (PD) o Detail Shot (DS) o Inserción (INSERT). Es la imagen que muestra un elemento específico, puede ser un objeto, una porción específica de un objeto o una parte

determinada del cuerpo de un personaje. Es muy usado para hacer inserciones o *inserts* (figura 4).



Figura 4.
PD o DS

Plano Conjunto (PC) o Group Shot (GS). Es la imagen que muestra un conjunto de personas con la misma importancia (Figura 5). Tiene variaciones como el *Two Shot* (2S) que muestra a dos personas (Figura 6) o el *Three Shot* (3S) que presenta tres (Figura 7). Se combina con los planos anteriores que lo permitan.



Figura 5.
PC o GS



Figura 6.
2S



Figura 7.
3S

2.2.4.1.2 El plano, la toma y el plano secuencia

Aunque para muchos realizadores y guionistas encuadre y plano son lo mismo, hay una diferencia sustancial: El encuadre es la imagen que contiene una porción de la escena a partir de una posición y un ángulo de la cámara, se establece para dar inicio a un plano y, a su vez, a una toma.

El “plano” es el fragmento de película o el conjunto de fotogramas (filmado o grabado) que constituyen una unidad de toma; puede partir de un encuadre y terminar en otro dependiendo de los movimientos de cámara.

Se le denomina “toma” a cada parte filmada o grabada de un plano, mismo que puede repetirse una o más veces.

Anteriormente mencioné que una “secuencia” es un conjunto de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea o tema; engloba todo lo que sucede en un lugar y tiempo, y está compuesta por escenas.

Si se da continuidad a la toma y el plano pasa de una escena a otra u otras manteniendo unidad a lo filmado o grabado se le denomina “plano secuencia”.

2.2.4.1.3 Los ángulos de cámara

La posición de la cámara y el ángulo en el que registra la imagen es muy importante para el desarrollo de los proyectos audiovisuales.

La posición que se considera «normal», «neutra» o «frontal» es aquella en la que la cámara está colocada mirando horizontal y directamente hacia el sujeto o espacio que se quiere filmar o grabar.

A partir de esta primera posición se consideran las siguientes (figura 8):

Picada. La cámara, desde el lugar en el que se encuentre, está mirando hacia abajo.

Contrapicada. La cámara, desde el lugar en el que se encuentre, está mirando hacia arriba.

Cenital. La cámara se sitúa por encima del sujeto objeto de la imagen, a 90°, mirando hacia abajo. La imagen se capta en forma perpendicular al suelo.

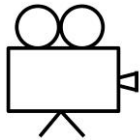
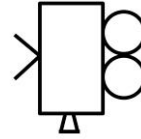
Supina. La cámara se coloca por debajo del sujeto objeto de la imagen, a 90°, mirando hacia arriba. La imagen se capta en forma perpendicular al suelo.

Figura 8.
Ángulos de cámara



Picada

Cenital



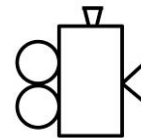
Normal, neutra o frontal



Contrapicada



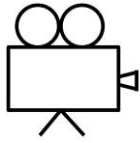
Supina



Aunadas a las anteriores, se pueden considerar, también, las siguientes posibilidades:

Vista de hormiga, o de ojo de hormiga, o de gusano, o de ojo de gusano (*ant view*, o *ant's-eye view*, o *worm's view*, o *worm's-eye view*). La cámara está situada a ras del piso mirando horizontalmente o hacia arriba (figura 9).

Figura 9



Vista de pájaro, o de ojo de pajarro (*bird view* o *bird's eye view*). La cámara está situada en una posición alta mirando horizontalmente o hacia abajo (figura 10).

Figura 10



Vista lateral. La cámara se coloca mirando hacia alguno de los costados del personaje en un ángulo de 90° (figura 11).

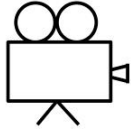


Figura 11

Vista sobre el hombro (*overshoulder*). Es una vista usual para describir conversaciones, aunque también se usa para mostrar lo que está frente a un personaje (figuras 12a y 12b).



Figura 12a



Figura 12b

Plano holandés. La cámara se coloca inclinada, a diferentes grados (ente 1 y 90), respecto del eje horizontal, ya se sea a la izquierda o a la derecha (figura 13).



Figura 13.
Plano holandés a 20°

Toma Subjetiva o Punto de vista (*Point of view* (POV)). La cámara registra lo que está viendo un personaje en primera persona.

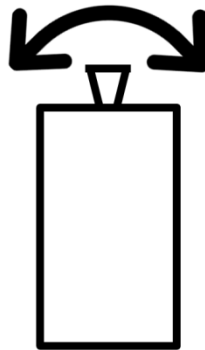
2.2.4.1.4 Los movimientos de cámara.

Otra parte importante en la narrativa audiovisual son los movimientos de cámara; éstos permiten acentuar y dar fluidez al desarrollo del relato. Además del uso de la cámara en mano (CEN) que permite movimientos naturales y libres, existen de dos tipos: mecánicos (sobre un eje y de desplazamiento) y ópticos; los cuales se pueden combinar entre ellos.

Movimientos mecánicos sobre un eje:

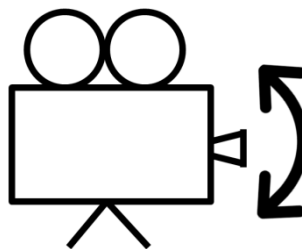
El movimiento panorámico, *panning*, *paneo*. La cámara gira desde una posición fija, usualmente montada en un tripié o trípode, sobre su propio eje de derecha a izquierda o viceversa, de acuerdo con la amplitud de lo que se quiere mostrar (figura 15).

Figura 15.
Vista cenital de
un *paneo*



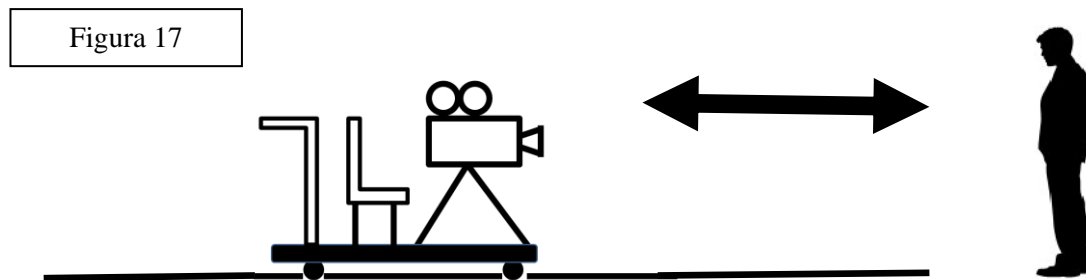
Inclinación o cabeceo arriba/abajo (*Tilt up/down*). Desde una posición fija la cámara sube o baja realizando una toma (figura 16).

Figura 16

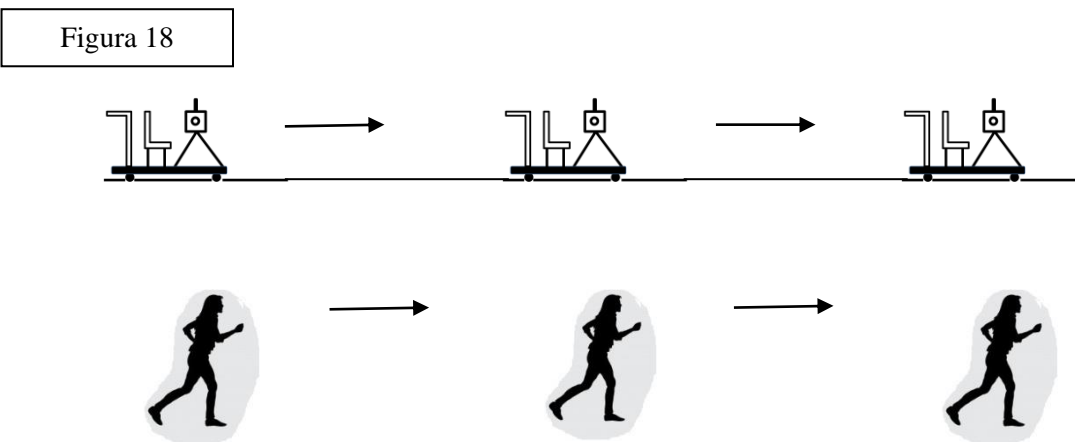


Movimientos mecánicos de desplazamiento:

Acercamiento/Alejamiento (*Dolly in/Dolly back*). El «dolly» es un vehículo diseñado para transportar la cámara, al operador de la misma y, en algunos casos, al director, se coloca sobre rieles para su movimiento sea uniforme y se mueve con el apoyo de personas (asistentes de fotografía). Este movimiento es en línea recta acercándose o alejándose del objeto de la imagen (figura 17).



Travelling: Es el movimiento de cámara que permite hacer seguimientos, aproximaciones o alejamientos de manera frontal, lateral, por detrás, oblicua o circular a personajes o para establecer planos descriptivos. Para ello, la cámara se coloca sobre un vehículo (*dolly*, grúa, auto, u otro) (figura 18).



Grúa (*Crane o boom*): Es una herramienta a la que se le coloca una cámara y permite diversos movimientos desde el nivel del suelo hasta diferentes alturas; lo común es que alcancen tres metros, pero puede ser mayor. Puede utilizarse para planos descriptivos o para

hacer seguimientos de personajes (figura 19). Cuando la cámara está sobre la grúa, sobre el trípode u otro tipo de pedestal y se mueve hacia arriba o hacia abajo con un ángulo de cámara uniforme el movimiento se denomina *boom up/down* (figura 20).

Figura 19

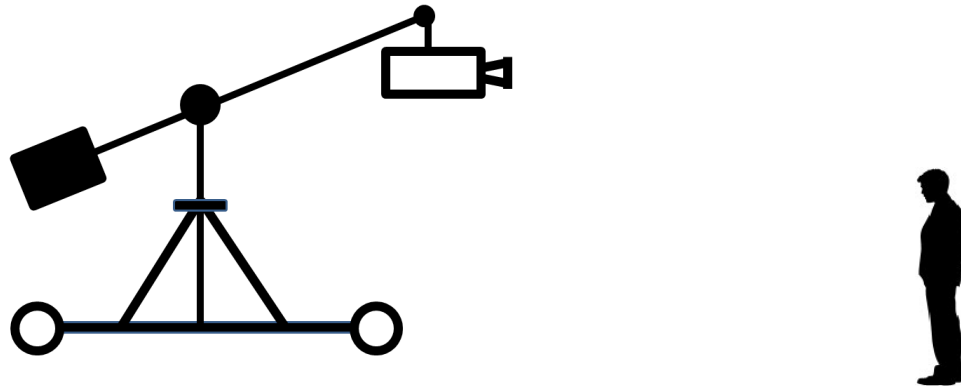
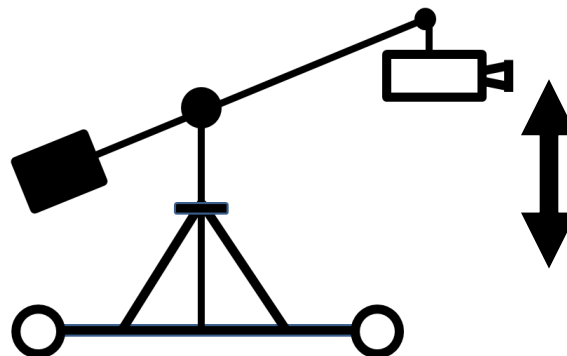


Figura 20



Es importante mencionar que existen otros elementos mecánicos sobre los que puede montar una cámara y realizar movimientos y seguimientos más sofisticados, por ejemplo:

1. El estabilizador (*steady cam*). Herramienta en la que se monta la cámara y que se ajusta al operador para hacer seguimientos en lugares de difícil acceso obteniendo imágenes equilibradas.
2. El dron (*drone*). Vehículo volador no tripulado que se controla remotamente al que se le puede instalar una cámara.

Movimientos ópticos:

Zoom in/out. Es el acercamiento o alejamiento gradual que se realiza con las lentes de la cámara manteniéndola fija.

2.2.4.1.5. Los formatos.

El formato de guion técnico varía de realizador a realizador y también está en función de las necesidades de la historia. Para efectos del taller se les presentó un formato básico que contiene la información precisa para la realización, paso a paso, del proyecto audiovisual.

Las características de este formato son:

- Se escribe, preferentemente, en horizontal en hojas tamaño carta.
- Al inicio se pone el nombre del proyecto y se especifica que es el guion técnico.
- Se pone la escena numerada.
- Se escribe a seis columnas.
 - a) La primera es para numerar la secuencia.
 - b) La segunda es para numerar el plano.
 - c) La tercera es para especificar el plano, la angulación y el movimiento de cámara.
 - d) La cuarta es para describir la imagen que se quiere capturar a partir del guion literario.
 - e) La quinta es para señalar los elementos de audio del plano: diálogos y sonidos de relevancia.
 - f) La sexta es para marcar el tiempo que se ha destinado a dicho plano.
- Las páginas se pueden numerar arriba o abajo en el borde derecho.

Durante el desarrollo del taller se hicieron prácticas a partir de escenas generadas durante las sesiones.

Tomando un fragmento de la primera escena del guion «Cada vez es más difícil» ya presentado y la terminología explicada, el ejemplo es el siguiente:

CADA VEZ ES MÁS DIFÍCIL

GUION TÉCNICO

ESCENA 1. EXT. DEPORTIVO - CANCHA DE BALONCESTO. DÍA.					
Sec	Pl	Indicaciones	Imagen	Audio	T
1	1	Plano: LS Angulación: Picada Movimiento: Fijo	Se ve el deportivo poniendo atención en la cancha de baloncesto	Sonido ambiental. Gritos de los asistentes al deportivo.	5"
1	2	Plano: FS Angulación: Normal Movimiento: Paneo de la media cancha a la canasta.	Vemos la mitad de la cancha. Dos tercias jugando.	Se oyen voces sobrepuestas de los jugadores. Sonido ambiental	5"
1	3	Plano: MS Angulación: Normal Movimiento: CEN	LINO bota el balón.	Se escucha la respiración de Lino. El balón botando. Sonido ambiental.	3"
1	4	Plano: CU Angulación: Normal Movimiento: Fijo	LINO hace una señal con los ojos.	Se escucha la respiración de Lino. El balón botando. Sonido ambiental.	2"
1	5	Plano: FS Angulación: Normal Movimiento: Paneo	LINO envía el balón a ALEX y él la pasa de inmediato a BALO.	Sonido del balón y los pasos de los jugadores. Ambiente.	7"
1	6	Plano: DS de las manos de BALO recibiendo el balón Angulación: Normal Movimiento: Fijo	Balón en las manos de BALO.	Sonido de la recepción del balón. Ambiente	2"
1	7	Plano: FS Angulación: Normal Movimiento: CEN	BALO bota el balón gira sobre sí con la marca de un contrario, hace	Sonido ambiental	5"

Sec	Pl	Indicaciones	Imagen	Audio	T
			una media vuelta y tira a la canasta.		
1	8	Plano: GS de los jugadores. Angulación: Lateral Movimiento: Fijo	BALO suelta el balón rumbo a la canasta.	Sonido ambiental.	2"
1	9	Plano: DS de la canasta Angulación: Contrapicada Movimiento: Fijo	El balón rebota en el tablero, en el aro y entra a la canasta.	Sonido de los rebotes del balón. Ambiente.	3"
1	10	Plano: MS Angulación: Normal Movimiento: Fijo	BALO Levanta las manos en señal de victoria mientras se acercan Lino y Alex a chocar las manos.	Grito de satisfacción de BALO, felicitaciones de Lino y Alex. Choque de manos. Sonido ambiente.	5"
1	11	Plano: FS Angulación: Normal Movimiento: travelling de seguimiento frontal	Al salir de la cancha recogen sus sudaderas que están tiradas en un costado, se despiden de los demás y comienzan a alejarse de la cancha hacia la salida.	Voces de despedidas. Sonido ambiente.	

El formato contempla el audio, no sólo el que deriva de la acción, sino que puede agregarse la musicalización, aunque en muchas ocasiones la música se monta cuando ya se ha hecho la edición del proyecto. De igual manera, los efectos de animación digital.

Sin embargo, con el fin de que los estudiantes fueran comprendiendo la importancia del orden en el proceso de realización, se les pidió que escribieran sus guiones técnicos tomando como primer acercamiento un formato que he utilizado en diversos proyectos y que permite, por su sencillez, una rápida ejecución. Este formato es una adecuación al formato vertical de guion que me ha sido muy útil en los programas televisivos en los que he participado y en mis proyectos personales.

La intención de este formato es ayudar a quienes se inician en este ejercicio a utilizar la terminología usual en los medios audiovisuales.

Sus características son:

1. Se escribe en vertical en hojas tamaño carta a doble columna.
2. Al inicio se pone el nombre del proyecto y se especifica que es el guion técnico.
3. En la columna de la izquierda se copia, tal cual, el guion literario del proyecto, con las escenas numeradas, separando visiblemente los componentes de cada una de ellas. Las descripciones de personajes se pueden omitir para dar importancia a los sucesos de las escenas.
4. La columna de la derecha se utiliza para poner las especificaciones de cámara y, en su caso, las de audio que no correspondan a los diálogos ya que estos se muestran en la columna izquierda.
5. En la columna de la izquierda se separan y numeran los eventos en que se ha separado la escena de acuerdo a las especificaciones de cámara.
6. Las páginas se numeran en la parte superior derecha.
7. Si una escena se corta por cambio de hoja se especifica de la misma manera que el guion literario en el formato horizontal.

Trasladando el ejemplo a este formato:

CADA VEZ ES MÁS DIFÍCIL

GUIÓN TÉCNICO

1. EXT. DEPORTIVO - CANCHA DE BALONCESTO. DÍA.	
1.1 En un deportivo con mucha actividad, poco a poco la atención se centra en una cancha de baloncesto	1.1 LS, picada, fijo. Se ve el deportivo, énfasis en la cancha de baloncesto. Sonido ambiente.
1.2 donde están jugando DOS TERCIAS. Uno de los equipos es de MUCHACHOS DE VEINTE AÑOS de edad, en promedio; el otro está integrado por individuos que tienen más o menos treinta. Los mayores mueven el BALÓN, pero los jóvenes los marcan bien.	1.2 FS, normal, paneo de la mitad de la cancha a la canasta viendo el juego. Gritos de juego. Sonido ambiente
1.3 Afuera del área LINO bota la pelota,	1.3 MS, normal, CEN. Respiración de Lino, rebote de balón, gritos de juego. Sonido ambiente.
1.4 hace una seña con sus ojos.	1.4 CU, normal. CEN.
1.5 ALEX se mueve y recibe el pase y de inmediato se la arroja a BALO.	1.5 FS, normal, paneo siguiendo la acción. Gritos de juego, sonido de balón. Sonido ambiente.
1.6 quien recibe,	1.6 DS de las manos de Balo recibiendo el balón, normal, fijo. Gritos de juego, sonido de balón. Sonido ambiente.
1.7 bota el balón, gira sobre sí con la marca de	1.7 FS, normal, CEN. Gritos de juego, sonido de

<p>un jugador contrario, hace una media vuelta</p>	<p>balón. Sonido ambiente.</p>
<p>1.8 y envía el balón a la canasta.</p>	<p>1.8 GS de los jugadores mientras Balo tira a la canasta, normal, fijo. Gritos de juego, sonido de balón. Sonido ambiente.</p>
<p>1.9 Lentamente la pelota entra.</p>	<p>1.9 DS de la canasta, contrapicada, fija. Gritos de juego, sonido de balón golpeando tablero y aro. Sonido ambiente.</p>
<p>1.10 Terminan el juego...</p>	<p>1.10 MS, normal, fijo, de Balo que levanta las manos en señal de victoria mientras se acercan Lino y Alex a chocar las manos. Grito de triunfo de Balo, felicitaciones de Lino y Alex. Sonido ambiente.</p>

2.2.5. El guion documental

El guion documental tiene dos vertientes. La primera se desarrolla a partir de una investigación específica y, por tanto, permite escribir un guion detallado que contemple todos los elementos que se desean exponer. La segunda tiene que ver con el registro de experiencias, esto es, la investigación de un tema, pero sin saber cuáles serán los resultados, lo que genera que el guion se escriba a partir de una calificación de la información recabada.

En este sentido y de acuerdo con Simón Feldman, debe tenerse en claro el objetivo de la obra a realizar: definir qué se quiere decir y definir a quiénes nos dirigimos (1990: 35).

El formato tiene las siguientes características:

1. Se escribe el nombre del proyecto en mayúsculas y el nombre del autor o autores.
2. Se escribe en formato vertical en hoja tamaño carta a dos columnas, en fuente Courier, Arial o Times New Roman a 12 puntos a un espacio.
3. La columna izquierda es para describir las imágenes y la derecha es para el sonido.
4. En la columna izquierda, las secuencias en que se divide la obra se escriben en mayúsculas negritas. Todas las descripciones de imágenes se deben redactar en mayúsculas, así como las transiciones, animaciones y efectos visuales. Las acotaciones se escriben en minúsculas itálicas entre paréntesis.
5. En la columna derecha se escribe en mayúsculas los encabezados de los elementos de audio que se van a utilizar. Los parlamentos escritos específicamente para la obra se escriben en minúsculas, al igual que las indicaciones de comentarios o testimonios que se calificaran para la edición.

En virtud de que el proyecto TESCHI TV tuvo como primeras asignaciones la realización de cápsulas para difundir las exposiciones de artistas plásticos en el Tecnológico, los primeros ejemplos los desarrollé para que los colaboradores se familiarizaran y pudieran seguir los procesos de grabación, edición y post producción. Para efectos de este informe el ejemplo es el siguiente:

TRASH METAL: DEL CAOS AL ARTE
Exposición de Israel de la Mora

<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>CU EN FONDO NEGRO DE ISRAEL DE LA MORA.</p> <p>PRESENTACIÓN</p> <p>ANIMACIÓN DEL ISOLOGO DE LA MUESTRA, EL NOMBRE DEL ARTISTA Y EL NOMBRE DE LA EXPOSICIÓN</p> <p>SECUENCIA 1:</p> <p>MS EN FONDO NEGRO DEL ARTISTA EN EL CENTRO</p> <p>EN EL FONDO, A SUS COSTADOS, SE PRESENTAN DOS OBRAS</p> <p>FADE OUT</p> <p>SE AÑADE UN EFECTO DE LUZ QUE SE MUEVE HACIA EL CENTRO DE LA PANTALLA.</p> <p>FLASH DE LUZ</p> <p>SECUENCIA 2:</p> <p>DS DE LA MANO DE ISRAEL SOSTENIENDO UNA OBRA. PANEÓ A LA DERECHA HASTA TWO SHOT EN MCU DEL ARTISTA Y LA OBRA.</p> <p>FADE OUT.</p> <p>EN EL FONDO NEGRO SE INCORPORAR EFECTO DE BURBUJAS SÓLIDAS.</p>	<p>ISRAEL: Soy Israel de la Mora, soy artista visual y esto es Trash Metal. CON MUSICA DE FONDO.</p> <p>SUBE MÚSICA.</p> <p>CAMBIA A MÚSICA DE FONDO.</p> <p>ISRAEL: Los materiales que yo utilizo son desechos industriales y objetos que la gente considera que ya no sirven.</p> <p>SUBE MÚSICA.</p> <p>CAMBIA A MÚSICA DE FONDO.</p> <p>ISRAEL: Trash Metal surge por mi afición al «Heavy Metal» y al cultural del reciclaje.</p> <p>SUBE MÚSICA</p>
---	---

<p>SECUENCIA 3:</p> <p>FADE IN A FS DE ISRAEL CON ELEMENTOS GEOMÉTRICOS EN EL FONDO NEGRO.</p> <p>DISOLVENCIA DE ISRAEL DEJANDO EN EL FONDO NEGRO LOS ELEMENTOS GEOMÉTRICO Y DESPUÉS LAS BURBUJAS SÓLIDAS.</p> <p>SECUENCIA 4:</p> <p>FS DE ISRAEL CARGADO A LA IZQ. EN FONDO NEGRO. A SU DERECHA FOTOGRAFÍAS DE LOS ELEMENTOS QUE ENUMERA. ÚLTIMA FOTO, DEL ESPEJO, SE MUEVE A LA IZQUIERDA Y CRECE HASTA CUBRIR LA PANTALLA.</p> <p>SECUENCIA 5:</p> <p>SOBRE FONDO NEGRO LA FOTOGRAFÍA DEL ESPEJO, SOBRE EL ESPEJO LA IMAGEN DE ISRAEL EN MS. EFECTO VISUAL EN EL FONDO NEGRO.</p> <p>DESAPARECEN ISRAEL Y ESPEJO Y APARECE ISOLOGO DE TRASH METAL.</p> <p>SECUENCIA 6:</p> <p>CU EN $\frac{3}{4}$ DE ISRAEL CARGADO A LA DERECHA EN FONDO NEGRO.</p> <p>ILUSTRAR CON EJEMPLOS DE MATERIALES Y CON EFECTOS VISUALES.</p>	<p>CAMBIA A MÚSICA DE FONDO.</p> <p>ISRAEL: Esta exposición está conformada por elementos funcionales y cotidianos.</p> <p>SUBE MÚSICA.</p> <p>CAMBIA A MÚSICA DE FONDO.</p> <p>ISRAEL: Para esto he creado, lámparas, sillas, mesas, vitrinas, espejos, todo lo que conforma el mobiliario de una casa.</p> <p>ISRAEL: Para mí el reciclaje se ha convertido en una forma de arte.</p> <p>SUBE MÚSICA.</p> <p>CAMBIA A MÚSICA DE FONDO</p> <p>ISRAEL: En mi proceso creativo juego con los materiales y a veces el mismo material que es lo que tengo que hacer con él y por dónde tengo que llevar esa pieza. Otras veces que tengo ideas muy fuertes y tengo que buscar qué materiales me pueden funcionar para realizar esa pieza.</p>
--	--

<p>DESAPARECE ISRAEL Y QUEDA EFECTO VISUAL SOBRE FONDO NEGRO.</p> <p>DISOLVENCIA</p> <p>SECUENCIA 7:</p> <p>FS DE ISRAEL CENTRADO EN FONDO NEGRO.</p> <p>ILUSTRAR CON FOTOGRAFÍAS DE LOS ARTISTAS, CAMBIAR DE LUGAR A ISRAEL SI ES NECESARIO.</p> <p>EFEECTO VISUAL</p> <p>SECUENCIA 8:</p> <p>FS DE ISRAEL EN FONDO NEGRO, A SUS COSTADOS UN PARA DE OBRAS.</p> <p>EFEECTO VISUAL</p> <p>MS DE ISRAEL EN FONDO NEGRO, MISMAS OBRAS A LOS COSTADOS.</p> <p>FADE A BLANCOS.</p> <p>EFEECTO VISUAL PARA VOLVER A NEGROS.</p> <p>CORREN CRÉDITOS</p>	<p>SUBE MÚSICA.</p> <p>CAMBIA A MÚSICA DE FONDO</p> <p>ISRAEL: Las principales influencias para el desarrollo de este concepto son el diseñador finlandés Ero Arnio, el arquitecto catalán Antonio Gaudí y los grandes maestros del arte gótico.</p> <p>EFEECTO DE SONIDO.</p> <p>MÚSICA DE FONDO.</p> <p>ISRAEL: Para seguir evolucionando este proyecto, decidí meterme a estudiar la ingeniería en mecatrónica en el Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán.</p> <p>EFEECTO DE SONIDO. MÚSICA DE FONDO.</p> <p>ISRAEL: El futuro de este proyecto es integrar elementos robóticos reutilizando desperdicios electrónicos.</p>
---	--

CAPÍTULO 3 DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

3.1. Definición de los proyectos

3.1.1. Proyectos Ciberradiofónicos

Empecé en forma el proyecto Radio TESCHI el 1° de agosto de 2016; el 5 de septiembre del mismo año se presentó una programación que contenía, además de espacios musicales, los primeros programas de contenidos producidos por la estación digital. Para ello se seleccionaron y prepararon que favorecieran y enriquecieran la identidad institucional y la vinculación de la institución con la comunidad estudiantil, con el municipio de Chimalhuacán, con la región oriente del Estado de México y con el país. Además se asumió el compromiso de preparar un programa semanal durante el semestre en curso, por lo menos.

Debo reconocer que conté con todo el apoyo y libertad de las autoridades del TESCHI para definir la propuesta general de la estación, como productor, director y locutor; me dediqué a enseñar el proceso de comunicación radiofónica desde la justificación de proyectos, hasta la redacción de guiones y escaletas; la revisión y corrección de los mismos, así como lo relacionado a la expresión oral ante el micrófono.

La puesta en marcha de la estación y de su programación también involucró un proceso de comunicación gráfica.

En el caso de la emisora su isologo ya había sido diseñado por Dorian Alvarado Ramírez, quien se encargaba del diseño de la institución, antes de mi incorporación y decidí mantenerlo:



Se realizaron muchos programas piloto que contaron con guion o escaleta de acuerdo con sus características. Por diversas razones algunos no salieron al aire, mientras que otros tuvieron pocas emisiones.

A continuación se presenta una ficha de los programas que tuvieron más consistencia durante mi gestión.

3.1.1.1. Oknemi Toxochitlahtol (Nuestra palabra florida vive)

Este programa fue idea del profesor de náhuatl Andrés Peralta, quien escribió los guiones y lo condujo. Fue un programa que trataba de la historia, la cultura y el pensamiento náhuatl. A través de leyendas, recuentos históricos y temas de actualidad, desde la perspectiva de esta cultura originaria, se promovería la conservación del idioma náhuatl, su cosmogonía y una visión ecológica sustentada en sus raíces. Se produjeron 33 programas semanales¹⁸.

Su imagotipo de identificación fue diseñado por Dorian Alvarado Ramírez:



3.1.1.2. La propuesta decorosa

Programa de música y entrevistas para dar a conocer las propuestas de la escena musical, artística y cultural que se produce en el oriente del Estado de México. Idea, escaleta y conducción: Sandra Valverde, profesora del taller cultural de teatro, quien también diseñó el isologo de la emisión. Se produjeron 46 programas semanales¹⁹.



¹⁸ Los 33 programas están disponibles en https://mx.ivoox.com/es/podcast-oknemi-toxochitlahtol_sq_f1468410_1.html

¹⁹ Los 46 programas están disponibles en https://mx.ivoox.com/es/podcast-propuesta-decorosal_sq_f1469388_1.html

3.1.1.3. Del tingo al tango

Programa temático de revista que presentaba un tema diferente por semana revisado desde diferentes perspectivas, además de cápsulas informativas del acontecer del Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán y de las opciones educativas, culturales y de esparcimiento que se ofrecen en diferentes espacios del Oriente del Estado de México y música. El guion y la conducción estaban a cargo de la estudiante la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales Isabel Martínez, quien también diseñó el isologo del programa. Se produjeron 37 programas²⁰.



3.1.1.4. ReinventaT

Serie de 14 programas²¹ con temas de liderazgo e inteligencia emocional, escrito y conducido por Ernesto González, directivo de la asociación civil Ser Chimalli, A. C. Era una colaboración externa que nos permitió vincular a la sociedad con la comunidad estudiantil.

La asociación presentó su imagotipo:



²⁰ Los 37 programas están disponibles en https://mx.ivoox.com/es/podcast-del-tingo-al-tango_sq_f1469415_1.html

²¹ Los 14 programas están disponibles en https://mx.ivoox.com/es/podcast-reinventa-t_sq_f1470991_1.html

3.1.1.5. Chimalli

Programa de entrevistas a académicos del Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán en el que se trataron temas de interés general para los estudiantes e interesados en los contenidos de las carreras que ahí se imparten. Estaba bajo mi conducción. Se realizaron 20 programas²².

3.1.2. Proyectos Audiovisuales

El proyecto TESCHI TV tuvo como primera responsabilidad generar contenidos de divulgación de las actividades oficiales, culturales y académicas de la institución.

El imagotipo que lo identificó fue diseñado por Kevin Germán González Reyes, estudiante de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales:



Durante el periodo que estuve a cargo se generaron ocho cápsulas para difundir las exposiciones de artistas plásticos en el plantel; ocho reportajes de diferentes actividades de la comunidad escolar, seis cápsulas de los talleres culturales y deportivos, denominadas *TLT. Todos los talleres*; asimismo, se cubrió el Congreso Internacional Multidisciplinario de Innovación Tecnológica 2017, el cual se transmitió en vivo y dejó quince conferencias grabadas. Además se cubrieron entregas de diplomas y graduaciones.

El proyecto más ambicioso, sin embargo, fue la realización de la serie documental *Cenzontli, 400 voces*, dedicada a reconocer el trabajo y trayectoria de artistas plásticos del TESCHI y del municipio de Chimalhuacán.

²² Los 20 programas están disponibles en https://mx.ivoox.com/es/podcast-chimalli_sq_f1475528_1.html

3.1.2.1. Cápsulas culturales

Consistió en crear cápsulas relacionadas con las exposiciones de artistas plásticos en el Tecnológico. Para facilitar el proceso de grabación se tuvo que apoyar a los entrevistados, tras una plática donde expusieran, con parlamentos que hicieran más fácil el proceso; estos ejercicios me permitieron enseñar a los colaboradores del proyecto todos los pasos de la producción audiovisual partiendo del guion.

Las exposiciones se cambiaban cada mes, hasta que una nueva dirección en la institución dejó de hacerlas. Cada producto audiovisual sirvió para divulgar la exposición en redes social y sirvió como presentación del artista. Después de la inauguración de cada una de ellas, se dejaba en reproducción permanente en una pantalla en el lugar de la exposición para que los asistentes la pudieran ver. Estas fueron las ocho cápsulas²³:

1. *Trash metal* de Israel de la Mora.
2. *Retratos del pensamiento* de Nallely Barrera.
3. *Rostros de barrio* de Cría Kuervos Crew.
4. *Expresiones* de Adelfo Hernández.
5. *Historia común* de Nahum B. Zenil.
6. *Creación, alma, corazón y mente* de Yasmin Vargas.
7. *Flores* del coleccionista Ismael Flores.
8. *Conjeturas* de Óscar Guzmán “Vallejo”.

3.1.2.2. Cenzontli, 400 voces. Serie documental

Esta serie documental de semblanza tuvo como motivación vincular al TESCHI con la comunidad del municipio de Chimalhuacán exponiendo la creación artística originaria del lugar

Los artistas que colaboraron ya habían presentado exposiciones en el centro educativo y algunos han creado obras que son propiedad de la institución, y que están a la

²³ Disponibles en https://www.youtube.com/watch?v=RG0vpy5On8U&list=PLvcZyoclxOhJgeL9aKD_9Fha6UEpfkIiD

vista de la comunidad; algunos son reconocidos a nivel nacional e internacional, mientras otros están abriéndose paso de manera importante en el ámbito cultural.

Para la realización de estos documentales conté con el apoyo del profesor de pintura y dibujo Julio Huertas Huesca, artista y promotor cultural reconocido en el Oriente del Estado de México. Además de conducir los programas, me ayudó en la elaboración de las preguntas eje y el guion.

Los documentales que se hicieron fueron nueve²⁴:

1. *Mural: Primera y Segunda Trinidad de la Cocina Mexicana*, Julio Huertas, 11:19 minutos.
2. *Para que piquen la salsa*, Hugo César Nájera Buendía, 30:19 minutos.
3. *Vivir de tu trabajo*, Gustavo Néquiz Néquiz, 30:30 minutos.
4. *Con todo el amor del mundo*, Roberto Franco, 34:31 minutos.
5. *Yo solamente quería pintar*, Scrap, 32:23 minutos.
6. *Pintar parece algo fácil*, Lorena Gaytán, 27:44 minutos.
7. *Ver a las cosas de una manera distinta*, Israel de la Mora, 25:19 minutos.
8. *Las cosas las ves con otros ojos*, Make, 31:41 minutos.
9. *Todos pueden dibujar*, Arturo Lemus, 36:04 minutos.

Este material significó una aportación importante para la historia regional del municipio porque representa un corte temporal que muestra algunas de las propuestas artísticas que se están desarrollando en la zona.

²⁴ Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=ZFpyiVFk758&list=PLvcZyoclxQhJARmD6rIXIebz_FSIKPnu1

CONCLUSIONES

He desarrollado durante poco más de dos décadas herramientas metodológicas para que los estudiantes universitarios sean capaces de realizar proyectos audiovisuales; de entre todas ellas la más importante para mí es la redacción del guion. Porque ya sea en programas grabados o en vivo, la planeación, la ejecución, los gastos y los tiempos para llevar a los medios un relato deben regirse por el orden. El guion es importante porque sin él no hay proyecto; es el primer recurso de una producción. El guion da certeza de lo que se quiere hacer.

Trasladar lo aprendido profesionalmente a proyectos escolares ha sido de gran valor para mí porque con la expansión de las nuevas tecnologías de informática y comunicación, los medios para la exhibición de propuestas están a la mano de todas las personas; sin embargo, la gran mayoría carecen de calidad en los contenidos, en la estructura y en lo visual. Lo que hace que muchas de ellas se pierdan.

De ahí la importancia del guion como elemento principal del trabajo en medios audiovisuales. El proceso de enseñanza y práctica del guionismo permitió que, con el ejemplo, los estudiantes y colaboradores tuvieran la oportunidad de desarrollar de mejor manera los temas que trataron tanto para los proyectos específicos Radio TESCHI y TESCHI TV, como en las tareas de la materia de “Fundamentos de Animación”.

La Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales no cuenta con una materia dedicada al guion, por lo que los estudiantes no contaban con preparación mínima en este rubro. Tuve la fortuna de trabajar con estudiantes de la primera generación y de aportarles los conocimientos básicos plasmados en este informe.

En la Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales del Tecnológico Nacional de México en la que participé del 5 al 8 de diciembre de 2017, se discutieron las necesidades de la carrera en todos los planteles donde se ofrece. Se estuvo de acuerdo con la necesidad de una materia de guionismo, pero la revisión no permitía cambios de materias sino de contenidos; se acordó crearla como materia optativa. Yo dejé el sistema en marzo de 2018 sin que se hubiera implementado.

En los cursos intersemestrales, di un taller para profesores que imparten materias relacionadas con el fin de ir cubriendo la necesidad básica de los estudiantes y vincular los resultados a los proyectos semestrales que son fundamentalmente visuales.

Como resultado de la materia que impartí por dos semestres, “Fundamentos de Animación”, los estudiantes escribieron guiones literarios y técnicos para la realización de cortometrajes de animación en diferentes técnicas como son: dibujo animado, pixilación, rotoscopia, animación con plastilinas o plastimación (*claymation*), con muñecos, con bloques y con elementos cotidianos como alambres o papel. Asimismo, les fue útil para la materia de “Fotografía y Video Digital” y para sus proyectos personales.

Fue importante inculcar el trabajo en equipo porque, aunque escribir un guion parece un asunto personal, se debe estar pensando en el trabajo que se efectuará después y en el cual van a participar.

Si bien el ingeniero en animación digital y efectos visuales no es un escritor, es un creativo visual que debe saber cómo se lee y estructura una narración; algo primordial en el mercado de trabajo al que llegan como egresados.

Por otra parte, las instituciones educativas deben poner la muestra en sus esquemas de comunicación interna y externa. Las nuevas tecnologías e Internet son un excelente medio para las que son pequeñas o se encuentran en lugares alejadas de los grandes centros urbanos. Todas ellas pueden encontrar canales de difusión a su trabajo académico, de investigación, cultural, artístico y deportivo para expandir el entorno de sus estudiantes y generar una mayor participación en los diferentes ámbitos de la vida nacional.

Los proyectos Radio TESCHI y TESCHI TV significaron un escalón en el crecimiento del Tecnológico de Estudios Superiores de Chimalhuacán, fue uno de los puntos que le permitió incorporarse a la Región Centro de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES).

Con el trabajo desarrollado gracias al apoyo de autoridades, profesores, estudiantes y colaboradores, espero haber contribuido a que la institución crezca en este proceso de dar a conocer lo mejor de su producción en todos los campos y a que los estudiantes puedan seguir aprendiendo a desarrollarse profesionalmente.

Asimismo, este periodo y esta implementación fueron de gran utilidad para mi propia formación como profesional en los medios de comunicación y como docente.

BIBLIOGRAFÍA

- ARTEAGA ROMERO, C., Martínez Hernández, C. A., Medel Hernández, N. R., Piña Camacho, H. I. y Soto Godínez, B. (2003) *La radio como medio para la educación*. [en línea] Razonypalabra.org.mx. Disponible en www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n36/carteaga.html#Ca.
- BERISTÁIN, Helena (2008). *Diccionario de retórica y poética*. México. Porrúa.
- CHION, MICHEL (2009) *Cómo se escribe un guion*. Cátedra. Madrid.
- CIBRIÁN HERREROS, Mariano (2008) *La radio por internet: de la ciberradio a las redes sociales y la radio móvil*. Buenos Aires. La crujía.
- COMPARATO, Doc (2000). *El guion. Arte y técnica de escribir para cine y televisión* [libro electrónico]. Porto Alegre. Simplissimo livros.
- COMPARATO, Doc (2014). *De la creación al guion. Arte y técnica de escribir para cine y televisión* [libro electrónico]. Porto Alegre. Simplissimo livros.
- FELDMAN, Simón (1990). *Guion argumental, guion documental*. España. Gedisa.
- FELDMAN, Simón (2002). *La realización cinematográfica*.
- FELDMAN, Simón (2004). *El director de cine. Técnicas y herramientas*. España. Gedisa.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, Fernando (2005) *El libro del guion*. España. Fundación Universitaria Iberoamericana-Díaz de Santos.
- FIELD, Syd (1994). *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones: una guía paso a paso desde la primera idea hasta el guion acabado*. Madrid. Plot.
- FIELD, Syd (1995) *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid. Plot.
- FIGUERO ESPADAS, Javier (2013) *Guion. Nociones sobre la escritura audiovisual*. Madrid. CEU Ediciones.
- GARCÍA YEBRA, Valentín (2010) *Poética de Aristóteles*. Madrid. Gredos.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2009) *El guion audiovisual y el trabajo de guionista. Teoría, técnica y creatividad*. España. Shangri-La Ediciones.
- GONZÁLEZ ALONSO, Carlos (2001) *El guion*. México. Trillas.
- GONZÁLEZ MIRELES, Jorge (2014). *El IMER y un modelo de desarrollo de una*

- verdadera radio pública* [pdf]. Ciudad de México. ITESM. 72 pp. Disponible en <https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/628894/33068001114363.pdf?sequence=1>.
- HERRERA ESPINOSA, Alejandro (2010). *El guion y sus formatos. Una guía práctica*. México. UIA.
- KAPLÚN, Mario (1994). *Producción de programas de radio. El guion, la realización*. Ed. Quito. Cromocolor,
- KATZ, Steven D. (2002) *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. España. Plot.
- LAVANDIER, Yves (2003). *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid. Ediciones Internacionales Universitarias.
- MAZA PÉREZ, Maximiliano y Cervantes de Collado, Cristina (1994) *Guion para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México. Pearson Educación.
- MCKEE, Robert (2013). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. España. Alba.
- MUSEUM.MEDIA.ORG (n.d.). *Internet Talk Radio*. [En línea] disponible en www.museum.media.org/radio.
- PATRICK, A., Black, A. y Whalen, T. (1996) *CBC Radio on Internet: An experiment in Convergence* [En línea] Canadian Journal of Communication. [En línea] disponible www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/926/832.
- PERALTA, Leonardo (2004). Radio por internet: Puerta de salida. Razón y palabra, 38. [En línea] www.razonypalabra.org.mx/inmediata/2004/abril.htm.
- ROSS, Tim (2004) *WWW.WXY.ORG en "IN/AUDIBLE" WXYC* [En línea] disponible en www.ibiblio.org/wxyc/inaudible.pdf.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2016) *Del guion a la pantalla. Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Barcelona. Ariel.
- SEGER, Linda (2004). *Como convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid. Ediciones RIALP.
- SILVERIA SILVA FILHO, Roberto (2001). *Internet Multicast Backbone-MBone*. [En línea] disponible en www.ics.uci.edu/~rsilvafi/243d/Ass6/MBONE.htm.
- STANISLAVSKY, Constantin (2002) *Un actor se prepara*. México. Diana.
- TEICHMAN, Rosa María (2018). *Escribir guion: proceso creativo y reflexivo de*

- construcción narrativa audiovisual*. [Libro electrónico] La Plata. Universidad Nacional de la Plata-EDULP,
- TOBIAS, Ronald B. (1999). *El guion y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. España. Ediciones Internacionales Universitarias.
- VALE, Eugene (1996). *Técnicas del guion para cine y televisión*. Barcelona. Gedisa.
- VOGLER, Christopher (2002) *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona. Ma Non Troppo – Ediciones Robinbook.