

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

El video clip como género audiovisual creativo: elementos y consideraciones para su realización

Autor: Iván Ramírez Morán

**Tesina presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:
Jorge Alberto Vera Ramírez**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ACUERDO: LIC000202

CLAVE: 16PSU00125



TESINA

**“EL VIDEO CLIP COMO GÉNERO AUDIOVISUAL CREATIVO:
ELEMENTOS Y CONSIDERACIONES PARA SU REALIZACIÓN”**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LIC. EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:
IVÁN RAMÍREZ MORÁN

ASESOR:
L.C.C. JORGE ALBERTO VERA RAMÍREZ

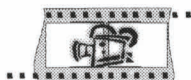
Morelia, Mich.



Junio 2002.

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
CAPITULO 1. COMUNICACIÓN E IMAGEN	18
1.1 Historia de la comunicación.	18
1.2 El descubrimiento de las imágenes	24
CAPITULO 2. EL VIDEOCLIP.	30
2.1 Antecedentes formales del videoclip	30
2.2 La importancia de la imagen	42
2.3 La importancia del audio	46
2.4 El videoclip y la publicidad	50
CAPITULO 3. PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN.	54
3.1 El concepto o la idea creativa	54
3.2 La producción de un videoclip	57
3.3 La iluminación en el videoclip	61
3.4 Cómo se filma un videoclip	70
3.5 La posproducción	75
CAPITULO 4. LA NARRATIVA DE UN VIDEOCLIP	83
4.1 La narrativa en el video	83
4.2 El guión y su estructura	94
4.3 El Storyboard	107
CONCLUSIONES	109
ALGUNAS CONSIDERACIONES FINALES	111
ANEXOS	113
Anexo 1	113
Anexo 2	119
BIBLIOGRAFÍA	138



INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual se han hecho estudios y se continúan investigando los rasgos y la influencia de una llamada cultura audiovisual⁴ en la que se encuentra inmerso un medio por excelencia, el cine; cuando la presencia de los medios de comunicación masiva y sus lenguajes forman parte de la época actual.

Los medios masivos contribuyen a una experiencia individual y colectiva de la sociedad y como una manera de pasar el tiempo. El lenguaje visual y auditivo juegan un papel importante en la sociedad, pero principalmente en la televisión.

Gracias a esto se puede hablar del manejo de imágenes y sonidos como parte de un todo que tiene como antecedentes los daguerrotipos⁴, la fotografía, el cine y los audiovisuales que en 1877 difundían canciones acompañadas de diapositivas.

La influencia de los medios masivos en la cultura audiovisual es observada principalmente en la televisión, la cual combina la música, el arte, el lenguaje y los colores, generando una atracción y armonía visual.

La producción y emisión de programas televisivos, como se conoce, no hubiera sido posible sin la grabación de información audiovisual. En la televisión a finales de los años 50 se hacían transmisiones en directo. Las señales eran enviadas directamente a la antena receptora, hasta que aparece el magnetoscopio⁴.

Considerando al videoclip como un genero audiovisual creativo, donde se juega con colores, imágenes, iluminación, efectos visuales, conceptos, formas y texturas. Se puede hablar de que hay videoclips empresariales, políticos, educativos, publicitarios, etc. que tienen como función un apoyo para cada uno de estos rubros, así mismo el videoclip musical tiene como función principal ser apoyo de tipo mercadológico a la música de un artista.

⁴ Entiéndase por cultura audiovisual la transmisión de procedimientos e información visual y auditiva que afectan a una audiencia a la cual está dirigida dicha información y es transmitida a través de los medios de comunicación, principalmente por la televisión y el cine.

⁴ Daguerrotipos eran imágenes que eran fijadas sobre una placa de metal sensibilizada mediante vapores de yodo. Inventado por Louis-Jacques M. J. M. Daguerre y dado a conocer el 19 de agosto de 1839.

⁴ Magnetoscopio. Aparato para registrar y reproducir imágenes usando como soporte una cinta magnética.



Dentro de todo esto, el equipo de realización de un videoclip musical debe ser juicioso de los elementos primordiales como son la iluminación, el montaje, la edición, diseño de imagen, etc. lo cual forma parte de lo que ha de definirse como el proceso de pre-producción, producción y post-producción del videoclip.

Por ello esta investigación presenta las herramientas para que los interesados en este tema consideren los elementos que se deben tomar en cuenta para realizar un videoclip musical, desde el aspecto teórico y practico así como de la idea a la realización y el producto final.

Así mismo, se toma a consideración la importancia de la imagen en un video la cual refiere a la historia o concepto del videoclip; otro punto a considerar es el audio que como imagen es básico y ayuda a crear el concepto del video, ya sea de una manera sincronizada o no, además de que en algunos casos un silencio se convierte en una opción expresiva, al tiempo que la imagen habla por si sola.

Cabe mencionar que el desarrollo de la investigación se complementa con la realización de un videoclip, del cual, la idea original, producción y dirección está a cargo del sustentante. Así, al término de la realización práctica y teórica se pretenden mostrar los elementos básicos durante la realización de un videoclip, considerando los elementos técnicos a los cuales el interesado tuvo acceso. Valiéndose de esto para desarrollar la creatividad dependiendo de las limitaciones que puedan presentarse al momento de realizar una producción.



ANTECEDENTES

Como antecedente de esta tesina, el sustentante tiene sólo un estudio que hacen Rosa Elena Barragán y Susana Ortega de la Mora con su Tesis "Propuesta de un modelo de análisis semiótico para la identificación de las constantes semióticas involucradas en los videoclips nacionales contemporáneos del género musical balada pop", realizado en la Universidad Vasco de Quiroga de la Ciudad de Morelia, en el año 1999.

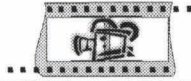
JUSTIFICACIÓN

La elección del videoclip musical como temática de esta tesina se debe a que actualmente se vive una época en que los medios de comunicación están sufriendo una fusión tecnológica muy interesante así como una convergencia en que unos dependen en gran parte de otros. Lo cual ha sido benéfico para el mundo de la publicidad y la mercadotecnia musical, siendo beneficiados en gran medida por la globalización que finalmente abre las puertas a los artistas para promoverse como tales y a su vez como productos musicales.

Hay quienes están interesados en la música, fotografía, televisión, radio, pero ¿cómo llegar a unificar, a converger o bien, a fusionar estos elementos?, nada mejor que en un videoclip, ya que los medios y/o artes antes mencionados son complemento los unos de los otros para lograr un trabajo de calidad; por ello es el interés de mostrar el proceso de realización de los videos musicales, y concluir cómo es el trabajo que se realiza detrás del producto que se presenta en televisión, o específicamente, en los canales de videos.

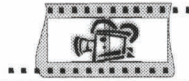
Dicho producto audiovisual es una vertiente de las más importantes en la actualidad de los medios de comunicación, y no sólo eso sino que los medios audiovisuales y el videoclip han tomado gran importancia en la educación, en las empresas, en la política y en muchos ámbitos del quehacer profesional.

Con el éxito mercadológico que se vive en los últimos tiempos es más fácil determinar el porqué del éxito que tienen los canales de videos y cual es la influencia que tienen en el público consumidor.



Así mismo se pretende dar a conocer mediante este texto los elementos que deben tomarse en cuenta, en una realización además de que para ello también es importante considerar la similitud del trabajo práctico de esta investigación, con un trabajo profesional. Lo cual puede resultar de importancia para quienes estudian la imagen televisiva o los conceptos y géneros audiovisuales de los cuales se obtiene un producto que poco a poco ha ido penetrando en un mercado juvenil, y que a su vez cruza fronteras, gracias a los medios de comunicación como la televisión, cine, internet, y hasta la publicidad.

Debido a esto, el sustentante confirmó que en la ciudad de Morelia, Michoacán no existe información suficiente al respecto de videoclips, refiriéndose específicamente a la realización y producción. Por ello la inquietud de mostrar un trabajo teórico-práctico que muestre los elementos básicos de pre-producción, producción y post-producción, que sean de ayuda para los interesados en realizar videoclips.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el campo de la comunicación se pueden encontrar bastantes ramas, una de ellas y la de interés para esta investigación es la comunicación audiovisual, la cual, se ve influenciada por las nuevas tecnologías y generaciones de productores, directores, técnicos, creativos, comunicólogos, etc., principalmente en medios masivos como el cine, video, televisión e internet.

La comunicación actual está basada en imágenes y sonidos los cuales, en televisión puede tenerse como primer ejemplo y que a su vez cumple parte de su cometido con la apertura de canales de videoclips. A partir de la década de los 80 se empieza a constituir al videoclip como un formato audiovisual que muestra culturas, ideas, conceptos y donde las secuencias de imágenes mantienen una sincronía que hace del videoclip un trabajo o género audiovisual creativo.

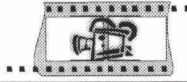
Debe tomarse en cuenta que el videoclip además de ser un género audiovisual creativo, se puede considerar como un "collage" donde se juega con colores, formas texturas, imágenes movidas, iluminación, etc., todo gracias a un género audiovisual por excelencia mejor conocido por "el cine".

Es importante hablar de que hay videoclips empresariales, políticos, musicales, publicitarios, que reemplazan el manual de negocios, al panfleto, al espectáculo teatral, lo que lo puede convertir en una excelente herramienta mercadológica.

El espectador cada vez espera ver algo más sorprendente en cuanto a videoclip musical se refiere debido a las grandes cantidades de dinero que se invierten en la producción así como tecnologías que en ellos se utilizan.

Para realizar un videoclip es necesario tomar en cuenta ideas creativas, presupuestos, casting, escenografías, conceptos, técnicas, efectos visuales, y combinaciones tanto de imágenes como de música; lo que hace de la realización del videoclip algo relativamente complejo para algunos y para otros algo realmente difícil, pero ¿cuáles son los elementos que deben tomarse en cuenta para la realización de un videoclip?.

Es difícil encontrar un manual, un libro o cualquier tipo de bibliografía especializada en producción de videoclips en México, ya que hay casos de directores o realizadores que no son egresados de escuelas de cine, sino que han tomado cursos en el extranjero de arte y cine, lo que demuestra la



falta de información en este ámbito. Hay sobre producción de radio, televisión y hasta cine, pero no como tema específico la producción de videoclips y como llevarse a cabo.

Quienes tienen interés en los videos y canales de videos generalmente critican, hay quienes proponen, pero es muy difícil encontrar un espacio adecuado para darlo a conocer, es por ello el interés de que por medio de este trabajo pueda establecerse un procedimiento de cómo realizar un videoclip además de que exista la facilidad para poder elaborarlo desde la idea creativa hasta la producción final.

MARCO TEÓRICO

Para toda investigación es importante partir de conceptos básicos de los puntos importantes a tratar dentro de esta, aquí el concepto más importante que hay que iniciar por definir es justamente el objeto de estudio, el videoclip, así como sus inicios, o bien los orígenes de este. Hablando del manejo de imágenes, iluminación, ideas, conceptos, etc. es válido definir al videoclip como un género audiovisual creativo en el que hay una fusión tanto de audio como de video que puede ser utilizado con diversos fines, uno de ellos y el más común la mercadotecnia para la música de determinado artista.

Género audiovisual es importante definirlo como el que depende del uso simultáneo de audio y video en el mensaje del mismo medio, tal puede ser el cine o la televisión.

Otros conceptos válidos y a su vez necesarios en esta investigación son: cultura audiovisual, que ya hemos definido en la introducción como la transmisión de procedimientos e información visual y auditiva que afectan a una audiencia a la cual está dirigida dicha información y que es transmitida a través de los medios de comunicación, principalmente la televisión y el cine.

El cine es también conocido como Séptimo Arte, que se expresa mediante la imagen fotográfica en movimiento y con técnicas y arte que le son propios para representar historias, principalmente dramáticas, impresas en película o en proceso de transformación de la realidad fotografiada en un mensaje de imágenes que se estructura por medio de cortes y montajes.

La televisión es un sistema de transmisión y reproducción simultánea de sonido e imágenes en movimiento a distancia, por medio de ondas electromagnéticas o de corrientes eléctricas



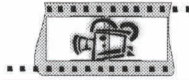
transmitidas por cable. Transmite las imágenes a distancia convirtiendo cada imagen óptica en señales eléctricas.

Videoclip publicitario, el que es utilizado por las empresas para persuadir al público principalmente es presentado en ferias y exposiciones.

Videoclip político, tiene el mismo fin que el anterior, pero en su defecto es para persuadir en el público simpatizante en las campañas políticas.

El videoclip educativo, que es utilizado en escuelas como apoyo temático y académico en la educación.

Videoclip musical, tiene como principal función crear una expectativa comercial a un tema extraído del material discográfico de un artista.



METODOLOGÍA

La investigación a realizar tendrá como escenario la ciudad de Morelia Michoacán en lo que refiere a investigación documental basada en fuentes electrónicas y bibliográficas. De esta forma se plantea hacer una investigación de tipo documental, apoyada en entrevistas personales como herramienta, para tal efecto y que serán realizadas en la Cd. de México.

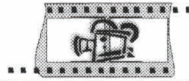
Cabe mencionar que de acuerdo con Berenice Ibañez Brambila, en su "Manual para la elaboración de Tesis" el método adecuado para efectos de esta tesina es el método experimental ya que el sustentante considera los tres puntos principales que propone Ibañez Brambila; "el sujeto": el videoclip musical; "el material" los elementos físicos y técnicos de una producción; y "el procedimiento": pre-producción, producción y post-producción.

Los datos que se obtengan servirán para fortalecer el contexto teórico obtenido de la bibliografía para así proponer los elementos que resultan de vital importancia en una producción de tipo audiovisual, específicamente de videoclips musicales, para lo cual hubo quienes estuvieron interesados en colaborar a la investigación en sus distintos rubros mediante entrevistas de profundidad.

Para el interesado, Mónica Noguera conductora y responsable de programación en Telehit es considerada como líder de opinión ya que ha sido una de las principales conocedoras del tema en México, Karly Savitzky parte del equipo de producción de videoclips como el de "Mujer Latina" (Thalía) y "Mi error mi fantasía" (Edith Márquez) quien aportará a la investigación en lo que refiere a la historia o conceptualización del video mediante la narrativa.

Otras aportaciones a esta investigación serán hechas por Hugo de la Barreda ("Alex" integrante del grupo X-Magneto) quien ha experimentado la realización de videos desde el punto de vista del artista, Gustavo Dominguez responsable de eventos masivos en Uno Producciones; la importancia de la planeación en un videoclip, y Salvador Noriega, Director Creativo en J. Walter Thmpson, que con sus conocimientos de cine fortalecerá la investigación desde el punto de vista de la preproducción.

Roberto Monroy, promotor artístico y director del Centro de Estudio y Capacitación Artística (CECA) Morelia, aportará el contacto directo a la producción y realización de un video musical



profesional, que en el caso será el video "Desátame" del grupo Magneto (dirigido por Ernesto Contreras) lo cual se llevará a cabo en la Cd. de México.

El resultado de esta investigación tendrá como efecto una tesina, que ayudará a la realización de un videoclip adecuado a las capacidades técnicas al alcance del sustentante, y a plantear una forma de ayuda para quienes están interesados en realizar un videoclip para poder facilitar los elementos que se deben tomar en cuenta, además de la función que tiene, etc.



OBJETIVOS

GENERAL

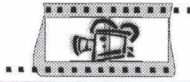
- Considerar los elementos de realización de un videoclip musical.

PARTICULARES

- Identificar el proceso de pre-producción, producción y post-producción de un videoclip
- Determinar las herramientas básicas para su realización

HIPOTESIS

- En Morelia existe la necesidad de un esquema para poder entender y realizar videoclips.



HISTORIA

Todo género, medio o formato televisivo, cinematográfico o radiofónico parece necesitar una historia, y no sólo eso, es de suma importancia saber cuál es su origen. Para saberlo se tomará como antecedente más remoto. La comunicación.

"La comunicación nació realmente cuando los hombres y mujeres sintieron la necesidad de decirse algo los unos a los otros intercambiando información y sistematizándola intuitivamente".¹

Eulalio Ferrer en su texto *Información y Comunicación* manifiesta que el género humano no puede concebirse sin el lenguaje en sus más profundas raíces: "del grito al gesto, del llanto a la risa, del sonido al olfato, del tacto a la mirada, de los pies a las manos; o sea, la infinita habilidad del hombre desde que nace para hacerse entender, mandando y recibiendo mensajes; de lo no verbal a lo verbal"² todo como códigos universales de la comunicación.

Es así como se entiende que sin comunicación el hombre carecería de historia y no habría comunidad ni universalidad. Desde sus raíces más profundas, la comunicación nos acerca, relaciona, vincula y mediatiza; nos transporta y socializa.

Sean McBride sitúa el fenómeno cuando la comunicación se mezcla en múltiples redes que la vinculan a la economía. Pudiendo decir que tal cambio se producirá, realmente, con el predominio de la globalización, bajo el signo emblemático de la televisión. El cine aunque valioso, es sólo un antecedente.

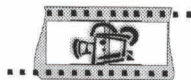
Paralelamente al desarrollo de la comunicación impresa han ocurrido descubrimientos que han hecho de la comunicación algo noble en ámbitos tanto particular como general. Uno de ellos, la fotografía. Uno de los más antiguos descubrimientos a partir de la primera imagen lograda por el físico francés Joseph N. Niepce⁴, en el año 1822 (aunque hay quienes señalan que fue en 1827).

Para el año 1877 Thomas Edison crea un aparato capaz de transformar la energía acústica en energía mecánica: el fonógrafo. Un aparato donde los sonidos se grababan en un cilindro de cera para escucharlos y una aguja, unida a un audífono debía recorrer los surcos para poder recoger las mínimas vibraciones inscritas ahí.

¹ FERRER, Eulalio. *Información y comunicación*. México, D.F. Abril 2000, FCE, p.15.

² IBID p.16

⁴ Nicéphore Niepce (1765-1833) *Físico Francés, inventor de la fotografía*.



Años más tarde nace el cine gracias a una técnica creada en 1894 por los hermanos Auguste y Louis Lumiere⁴, consagrado dos años más tarde por el francés Georges Méliès⁴. Siendo que en menos de un siglo, el cine logró ser la síntesis de todas las artes habiendo influido en formas de expresión y de pensamiento en el mundo contemporáneo.

La aparición de la radio hacia mitad de los años veinte se dió cuando Henirich Hertz mediante la oscilación de una carga eléctrica produjo un nuevo tipo de ondas, las llamadas ondas Hertzianas, las cuales portan información de sonido y su velocidad es igual a la velocidad de la luz. Y es así como surge la radio.

Aunque pareciera hasta ese entonces suficientes inventos científicos y tecnológicos se da también la transmisión a distancia de imágenes animadas que habían sido establecidas desde hacía mucho tiempo con la invención de una cámara electrónica en 1923 "el iconoscopio"⁴ el cual permitió proyectar las primeras emisiones de televisión en blanco y negro.

Las primeras transmisiones de televisión se hacían en directo, lo cual, sucedió hasta la aparición de los magnetoscopios. Desde entonces está presente la grabación magnética de programas, y con ella, inicia el método de producción basado en cintas magnéticas.

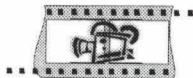
A finales de los años sesenta artistas y grupos marginados por las cadenas de televisión que entonces existían, inician con el Video Tape Recorder, un movimiento que sería llamado como "video experimental", "video-arte" o "video-creación"; el cual se inspiraba en el cine experimental y trabajaba mucho con la manipulación y efectos aleatorios de la imagen así como de las instalaciones (locaciones).

A mediados de los años setenta agentes musicales que prestaban sus servicios a compañías norteamericanas empezaban a difundir, entre sus corresponsales, filmaciones de conciertos en video o films sobre canciones con efectos especiales. El director de televisión Bruce Gows realiza en 1975 una visualización con efectos de video del tema *Bohemian Rhapsody* de Queen, el cual se emitía dos veces por el programa *Tops on the Pops* transmitido por la BBC, lo cual hace que el disco llegue al número uno en la lista de ventas.

⁴ Luois Lumiere. Químico francés inventó con su hermano Auguste el cinematógrafo. Formó operadores que ayudaron a la expansión del séptimo arte.

⁴ Georges Méliès Director francés y actor de cine, uno de los pioneros de la cinematografía. Construyó el primer estudio en Europa.

⁴ Iconoscopio. En televisión es un tubo analizador que se utiliza para explorar imágenes.



Ya en los años ochenta Adrian Lyne, director de anuncios publicitarios, realiza un flashdance, el cual se vende con gran éxito como video-rock y se promociona en versión clip, resumida en tres minutos. Desde entonces comienza a utilizarse esta nueva técnica de mercado: promoción de las mezclas de films, videoclips y discos. Esto es lo que puede considerarse como el principal elemento de interrelaciones entre las industrias de la música, cine y televisión de los años ochenta.

Con este antecedente tan importante, surge en 1981 MTV, "cadena de televisión por cable financiada por la publicidad, conocida por ser la pionera en la emisión de videoclips musicales"³ de la cual la idea primordial era que a cualquier hora MTV estuviera mostrando un video musical. Salió al aire el 1 de agosto de ese año siendo el primer video proyectado "Video Killed The Radio Star" del Grupo "The Bugles".

A partir de esta década, se han visto trabajos realmente espectaculares, y otros no tanto, pero sin embargo el videoclip es un género que desde sus inicios ha estado en constante renovación, cosa que puede verse en artistas como Michael Jackson que desde sus inicios revolucionó al video musical y a MTV en 1983 cuando el minifilme su video "Thriller" se apoderó del público y del canal, y diez años más tarde con su video "Scream" los cuales han sido algunos de los videoclips más caros en la historia. Comparados con videos como el de "Bohemian Rhapsody" de Queen el cual fue producido en tres horas, porque el grupo no llegaría a una presentación en el programa Thops Of The Pops.

Otros ejemplos: Madonna, del video "Vogue" al video "Music", ha creado una evolución siempre polémica y ha sido considerada como ídolo sexual, y que a casi dos décadas de tendencias cambiantes en el canal de videos se ha mantenido por lo menos un paso adelante de los demás. En su momento "Vogue" fue un video producido con un presupuesto relativo donde lo que se muestra, sólo son coreografías con imagen en blanco y negro, además que el número de extras del video no es de más de 15 personas sin incluir el equipo de producción; comparado con el presupuesto de "Music"; un video donde aparecen más de 50 extras sin incluir las personas que forman parte del equipo de producción, así como los costos que implica una producción que recrea los casinos de Las Vegas, entre efectos visuales, etc.

Es importante mencionar que en México los presupuestos son tres veces más bajos que los presupuestos extranjeros, quizá dependa de ello la realización deficiente de videoclips en nuestro

³ Biblioteca de consulta 2002. Encarta Microsoft.



país, considerando también que en México un videoclip se produce en un día, en cambio Estados Unidos produce videoclips en tres días, en algunos casos con técnicas y elementos tecnológicos superiores a con los que cuentan las casas productoras nacionales.

Además como las técnicas han ido mejorando; los videos producidos en los ochenta estaban llenos de colorido, por lo general constaban del artista cantando en una escenografía bastante simple llena de colores pastel, todo grabado y editado en formato 3/4 de pulgada.

Los videos animados son también son importantes, "Take on me" del grupo A-ha, donde una mujer dibujante de tiras cómicas se queda dormida sobre sus dibujos y sueña que cobran vida en el mundo real y el animado; después de que se unen ambos mundos cuando el personaje principal de la tira cómica se vuelve un hombre real, es un punto de partida a los videos que actualmente se han presentado con grupos como Daft Punk, Gorilazz, Aterciopelados, muchos más han recurrido a la animación contribuyendo a la evolución del género.

A mediados de los ochenta, MTV se había establecido como el lugar donde se imponían modas musicales, donde se rompían reglas y donde nacían sus mejores estrellas. "Mientras que algunos músicos anteriores hicieron del video una expresión artística; un selecto grupo de los músicos de esa década cambió el canal, el pop y la sociedad para siempre, al derribar las barreras del género, la raza y la sexualidad"⁴.

Con todo esto, se establece un conjunto de cambios tecnológicos y de mercado que aciertan una nueva forma de producir y emitir programas y materiales audiovisuales, como es el caso, el videoclip.

⁴ Programa "Everybody talks about pop" transmitido por MTV durante el mes de agosto de 2001.



CAPITULO 1

COMUNICACIÓN E IMAGEN

El presente capítulo tiene como objetivo principal el estudio de la comunicación y la imagen, así como el análisis de los factores que influyen en el proceso de comunicación y en la formación de la imagen.

En primer lugar, se abordará el concepto de comunicación, definiéndola como el proceso mediante el cual se transmite información de un sujeto a otro.

El estudio de la comunicación debe tener en cuenta tanto el aspecto teórico como el práctico, ya que es necesario comprender los principios que rigen este proceso para poder aplicarlo en situaciones reales.

Además, se analizará el papel de la imagen en la comunicación, destacando su importancia como elemento que facilita o dificulta el intercambio de información.



CAPÍTULO 1

Comunicación e Imagen

1.1 Historia de la comunicación.

Todo género, medio o formato parece necesitar una historia, y no sólo eso, realmente es necesario saber cuál es su origen. Para saberlo se partirá del antecedente más remoto. La comunicación.

"La comunicación nació realmente cuando los hombres y mujeres sintieron la necesidad de decirse algo los unos a los otros intercambiando información y sistematizándola intuitivamente".⁵

Eulalio Ferrer en su texto *Información y Comunicación* manifiesta que el género humano no puede concebirse sin el lenguaje en sus más profundas raíces: "del grito al gesto, del llanto a la risa, del sonido al olfato, del tacto a la mirada, de los pies a las manos; o sea, la infinita habilidad del hombre desde que nace para hacerse entender, mandando y recibiendo mensajes; de lo no verbal a lo verbal"⁶ todo como códigos universales de la comunicación.

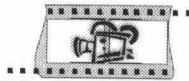
Es así como se entiende que sin comunicación el hombre carecería de historia y no habría comunidad ni universalidad. Desde sus raíces más profundas, la comunicación nos acerca, relaciona, vincula y mediatiza; nos transporta y socializa.

Es conveniente tomar en cuenta que la comunicación nace de la necesidad y el deseo de hacer comprensible todo lo que nos es común y sobre todo contribuye decisivamente a extender y facilitar la comprensión del lenguaje.

Pocas personas se han detenido alguna vez a pensar en que el hombre vive en una especie de prisión. Nunca puede evadirse de ella, ni siquiera por el más breve instante, desde el momento en que entra al mundo como pequeña y llorosa criatura, hasta aquel en que lo abandona como persona llena de canas. No es tampoco una prisión muy grande, pues tiene sólo unos 20 ó 25 cm. en su parte más ancha. Es su cráneo; su mente vive en su interior en tanto que él existe.

Pero, su mente puede contemplar el mundo que le rodea; y, de otras maneras, puede también averiguar lo que ocurre fuera de sus células óseas. Puede oír, tocar, gustar y oler las cosas. En realidad, tiene tantas maneras de aprender lo que son las cosas que están fuera de él, que raramente se le ocurre pensar que está en una prisión.

⁵ FERRER, Eulalio. *Información y comunicación*. México, D.F. Abril 2000, FCE, p.15.



Pero, sin embargo, está recluido en ella; su lenguaje, sus gestos y su escritura no son sino medios de hacer señales al mundo, a través de sus paredes. Por ello, la larga historia de la especie es, la historia de la constante lucha del individuo por hallar medios más perfectos de hacerse comprender a través de las murallas de su prisión.

Ahora conviene hablar de las muchas maneras que inventaron los hombres primitivos para comunicarse. Hace mucho tiempo comenzaron simplemente a vociferar; actualmente, tienen el periódico, el teléfono, la radio, la televisión y el cine, junto con otras muchas cosas; pero primero conviene ver de qué medios disponían al comenzar.

El hombre de las comunidades primitivas poseía su concepción del mundo, que reflejaba el bajo dominio que había enlazado sobre la naturaleza y la organización social de la que se había dotado. Sin rasgos ni jerarquías sociales a los que atender, el primitivo concibió a la naturaleza organizada de igual forma: su religión fue sin dioses, pero con fuerzas difusas que impregnaban todo lo existente. Una religión de temores frente a una naturaleza apenas dominada y de lazos mágicos con antepasados como potenciales fiadores de la protección ante las fuerzas externas todavía no explicadas ni explicables.

Los hombres de entonces, eran los de Neandertal⁶. Lo que se sabe al respecto es que estos habitantes de las cavernas eran bastante inteligentes y muy hábiles. Se cree que fueron los primeros en enterrar a sus muertos, que recubrían de ocre rojo y rodeaban de objetos de piedra; este tipo de entierro sugería una ceremonia ritual, lo que hace pensar que existía ya una forma de religión. Fueron los primeros en usar pigmentos coloreados para adornar sus objetos. Tallaban piedras duras en forma de cuchillos, martillos, discos, etc.

La comunicación oral o verbal fue la primera manifestación del hombre que le permitió establecer relaciones con los demás hombres para poder expresar e intercambiar entre sí sus ideas, sentimientos y emociones. Este tipo de comunicación estaba basado en gritos, gruñidos y sonidos "onomatopéyicos"⁴.

A medida de que el hombre fue agrupándose en pequeñas comunidades, se vieron precisados a crear y desarrollar medios que pudieran ser más rápidos y efectivos para que se les facilitara

⁶ IBID p.16

⁴ Neandertal, nombre de un valle en Prusia donde los restos humanos fueron hallados por primera vez en 1856.



establecer comunicación entre unos y otros grupos. El ambiente que les rodeaba entonces los exponía a peligros que los acechaban constantemente. De esta manera, la aparición del fuego vino a solucionar el problema; el humo que se producía adquirió un significado y un sentido. Esta señal, junto con el uso de sonidos como el de los tambores e instrumentos de aire y el cuerno resultaron muy valiosos.

Parece ser que aún cuando lanzaban gritos y hacían gestos, ya no eran suficientes para poder entenderse y los sonidos que les asignaban a los objetos, instrumentos, animales, etc. se dificultaban cada vez más. Elaboraron toda clase de maneras, muy claras, de decirse las cosas importantes; tenían que disponer de muchos gritos y gestos, y cada uno de ellos tenía que expresar algo distinto y definido. Así que desarrollaron complicados lenguajes de signos y complicados conjuntos de sonidos. Y, gradualmente, a medida que los hombres tuvieron más y más cosas que decirse, elaboraron maneras cada vez más perfectas de decirlo, hasta que sus gritos se convirtieron en habla o lenguaje.

Cuando los hombres aprendieron a hablarse unos a otros, habían recorrido ya un largo camino hacia la ruptura de las paredes de sus prisiones. En la medida en que estaban al alcance del oído podían decirse todo lo que necesitaran. Pero si querían decir algo a un hombre que se encontraba a un kilómetro de distancia, tenían que ir hasta allí o enviar a alguien que transmitiera el encargo. El procedimiento era lento y lleno de molestias.

Pero, después de un tiempo, los hombres encontraron la manera de superar la dificultad. En la historia de la escritura, puede apreciarse como, gradualmente, aprendieron a depositar sus pensamientos en algo más duradero que la palabra hablada. Y aún antes de ese acontecimiento, habían imaginado varios medios para comunicarse rápidamente.

Antes de que apareciese la escritura, los símbolos de todo género (la comunicación icónica⁴) convivieron con la palabra y, con ella como eje central, sirvieron para transmitir todo tipo de información. Los primitivos dibujos, las huellas dejadas por nuestros ancestros sobre las piedras, no implicaban un grado elevado de elaboración conceptual, aunque existen autores que los consideran los signos de una verdad semiótica.

⁴ Onomatopéyico, modo de formación de palabras propias para sugerir el significado de estas por medio de la imitación del sonido de las cosas

⁴ Comunicación icónica es la que se transmite a través de imágenes gráficas en situación estática o en movimiento.



En todo caso, no desarrollaron una semiótica formal que pueda calificarse como escritura. Ésta requiere un avanzado sistema conceptual intrínseco al empleo y al desarrollo del lenguaje; un sistema conceptual de cierta sofisticación cultural. Sin duda, las formas gráficas primitivas son mensajes y, en ese sentido, antecedentes de la escritura. De ahí que la transición hacia la codificación escrita de un lenguaje, pasa por el desarrollo del signo gráfico: el eslabón intermedio es el símbolo pictográfico, que esquemáticamente podría exponerse del siguiente modo:

- Primera fase: aparecen medios mnemotécnicos⁴ capaces de transmitir informaciones limitadas: cordeles, nudos.
- Segunda fase: pictográfica: los dibujos evocan al objeto y se disponen ya para ser contemplados. Todavía se organiza de forma independiente al lenguaje oral.
- Tercera fase: ideográfica: los dibujos se estandarizan, se tornan menos realistas y más esquemáticos. Se refieren a un equivalente preciso de la lengua hablada, pudiendo ser alguna de las características que la lengua hablada asocia con él (al sol: el calor, el día, la luz, etc.).
- Cuarta fase: fonética: los elementos gráficos siguen la secuencia del lenguaje oral.

Se puede hablar de que la escritura tiene como fuente de inicio las pinturas rupestres; "se especula que el hombre del Cro-Magnon fue el autor de las pinturas que aparecen en Lascaux, Francia, además de grabados que se han encontrado en huesos y piedras"⁷.

Al pasar los años cuando los hombres primitivos necesitaron llevar un registro del número de días transcurridos, de las cabezas de ganado que poseían o del relato de sus cacerías o guerras, utilizaron los dibujos para representar el objeto al que se referían; estos dibujos se convirtieron en pictogramas⁴ o símbolos escritos que se transformaron luego en alfabetos como las escrituras jeroglíficas y cuneiformes.

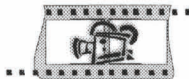
Los descubrimientos arqueológicos llevados a cabo en Mesopotamia durante el siglo XIX pusieron de manifiesto que, aunque el término "cuneiforme"⁴ podía ser aplicado con toda corrección a la mayor parte de la vida de la escritura sumeria, no era apropiado para sus primeras fases. Se observó que los signos de las tablillas más antiguas descubiertas durante las excavaciones en la Mesopotamia oriental, no ofrecían rasgos cuneiformes, y pronto se descubrió que cuanto más antiguas eran las tablillas, tanto más se asemejaban sus signos a simples pinturas, tal como se

⁴ mnemotécnico. Que sirve para auxiliar a la memoria. Mnemotecnica: arte que por medio de varias reglas aumentar el poder y el alcance de la memoria.

⁷ "Las comunicaciones", monografía, RAF S.A.

⁴ Pictograma. imagen que relata gráficamente una historia completa o un acontecimiento

⁴ Cuneiforme. Sistema de escritura en forma de cuñas



encuentran en muchos otros sistemas pictográficos, como el jeroglífico egipcio, por ejemplo. Así, a medida que se fue haciendo evidente que la escritura cuneiforme mesopotámica había evolucionado desde una etapa pictográfica, comenzaron los intentos para reconstruir en detalle las diversas fases del desarrollo.

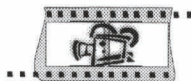
La escritura sumeria tuvo su origen en las exigencias propias de la economía y administración públicas. Con el aumento de la productividad del país, como resultado de los sistemas de canalización y de irrigación inspirados por el Estado, el exceso de la producción agrícola acumulada tuvo que conservarse en los depósitos de las ciudades, lo que exigió llevar una contabilidad de los productos que ingresaban en la ciudad, así como los manufacturados que salían para el campo.

Las formas más sencillas de registros sumerios están representados por cartelas o etiquetas que muestran perforaciones con restos de cuerda con las que estaban originalmente atadas a un objeto o grupo de objetos. Estas etiquetas, generalmente de arcilla y rara vez de yeso, no contenían más que la impresión de un sello de cilindro, o sea, la marca de propiedad del remitente de los objetos y, además, a veces, marcas indicando el número de objetos enviados, pero ningún signo que señalase la naturaleza de los objetos mismos.

Las limitaciones de este sistema son evidentes; aunque el destinatario de los objetos conocía en el momento de qué objeto se trataba, ya que venían acompañadas por los rótulos, una vez que éstos se separaban de los objetos, la conexión se iba perdiendo y olvidando gradualmente. El hecho de que por este método era posible registrar solamente los nombres de las personas que poseían sellos cilíndricos, constituía otra limitación más.

Todas estas limitaciones condujeron rápidamente a la ampliación del sistema, que consistía en dibujar los signos correspondientes a los objetos y sustituir los sellos por signos escritos. Aunque resulta bastante difícil interpretar las pequeñas tablillas de la figura superior, resulta claro que los signos no pueden representar más que objetos y personas. Más desarrollada y de más fácil interpretación es la figura inferior, una tablilla de contabilidad con multitud de minúsculos cuadros en el anverso, cada una con un número en forma de semicírculo y un nombre de persona expresado por uno o más signos.

El desarrollo en Sumer de la escritura pictográfica a la escritura cuneiforme, hubo de pasar por varias etapas. La ilustración inferior muestra dicho desarrollo: los primeros signos, de hacia el 3000



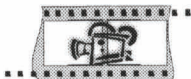
antes de Cristo, son claramente formas pictográficas que aparecen en el sistema proto-sumerio; los de las segundas filas ya son una representación cuneiforme de hacia el 2400 a. C., obsérvese que todavía hay un acercamiento al dibujo original, pero ya se tiende a representar las ideas por signos abstractos; finalmente, los signos de las terceras filas, del 650 a. C., son definitivamente silábicos, y allí puede verse su equivalencia fonética sumeria y su significado.

En esos textos encontramos el primer uso identificable de elementos fonéticos y de gramática, y en la medida en la que se puede identificar el uso de sílabas en la escritura cuneiforme, se conoce el lenguaje sumerio.

La caída de Ur en el año 2004 a. C. marca el inicio de lo que se ha llamado el Antiguo Imperio Babilónico, que se extenderá hasta el 1595. De ese período procede el famoso código de Hammurabi y la correspondencia de Tell El-Amarna, en Egipto, correspondencia escrita la mayor parte en Babilonia. Igualmente son de esa época los archivos de Ugarit, en Siria.

Aún en el año 539 a. C. se seguía usando el sistema cuneiforme, que comenzaría a caer en desuso desde el tiempo de Alejandro Magno; donde todavía algunos textos eran escritos en cuneiforme hasta el 40 a. C, siendo el último conocido un almanaque astronómico del 75 d. C. Pero al pasar los años la lectura y la escritura fueron más accesibles; los instrumentos que se utilizaban para escribir fueron en un principio carbones, los egipcios usaban pinceles de tallos de papiro; en Grecia y Roma tenían un tallo de junco puntiagudo que lo sumergían en tinta para escribir sobre pergaminos.

En el año 200 a. C., se inventó el papel en China, el cual fue llevado por los árabes a toda Europa; en el siglo VIII d.C., se inventó la imprenta, con la que se pudieron imprimir libros; pero en el siglo XV, Johannes Gutemberg creó un medio de impresión y reproducción más rápida; construyó su imprenta con una prensa a la que le puso tipos móviles, realizando la primera y más completa, que incluía la composición tipográfica de los textos e impresión, la elaboración de las matrices y la fundición de los tipos o caracteres totalmente independientes; los cuales se entintaban al igual que un sello, formando una página completa y se podían imprimir tantas copias como se deseara. Con ésta técnica imprimió en 1455 la "Biblia".



1.2 El descubrimiento de imágenes.

En la prehistoria el hombre de Cro-Magnon u Homo Sapiens poseía un cerebro equivalente en volumen al del hombre moderno. Cazador y recolector, se sirvió del fuego y produjo útiles e madera, hueso, cuero y piedra.

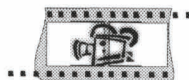
A él se deben las pinturas rupestres de Francia (Lascaux y Pech-Merle), y el norte de España (Altamira y Castillo). Son imágenes comunicativas las que quedaron plasmadas con motivos de manos, figuras humanas, animales, símbolos de la fertilidad, escenas de lucha y de caza; eran realizadas a color aplicado con los dedos, dichos colores eran fabricados con carbón vegetal o sustancias minerales mezclados con grasa animal, y cuya gama comprendía los tonos amarillo claro, rojo, marrón, negro y azul oscuro.

Para los primitivos su actividad se orientaba a alguna finalidad, sin detenerse a considerar lo que se entiende por cualidades estéticas. Incluso en los casos en que no se apreciaba finalidad alguna en un objeto por su forma o su color, ya que detrás de todas las obras de los primitivos hay una inspiración puramente utilitaria, social, mágica o religiosa.

Según la interpretación comúnmente aceptada, las pinturas de las cavernas, que casi sólo representan animales, poseían una significación mágica. El hombre primitivo creía que ellas le daban poder sobre el animal, garantizándole el éxito en la caza. Así el arte primitivo constituye una expresión directa de la vida práctica.

El artista de la tribu decoraba las cavernas con retratos de los animales que había visto mientras cazaba. Siempre los dibujaba de perfil, pero tenía una habilidad extraordinaria en su arte. Las cuevas de Altamira, España, aún conservan famosos ejemplos de dibujo y pintura prehistóricos, las primeras imágenes, y son las primeras que demuestran la habilidad pictórica de estos hombres.

Algunos retratos son simplemente bosquejos en blanco y negro; otros, pinturas en único color; otros, pinturas de varios colores: rojo, marrón, negro y varios tonos de amarillo. Algunos dibujos fueron trazados en la roca con instrumentos punzantes. Otros fueron pintados sobre la misma, hasta hay algunos grabados, cuyas hendiduras fueron luego rellenadas o sombreadas con pintura. Algunos están en techos tan bajos que para verlos hemos de tendernos de espaldas en el suelo, mientras otros están en grandes cavernas que nunca pierden su fría humedad.



El realismo de estas pinturas rupestres (llamadas así por estar en cavernas), son obra de verdaderos artistas, y tan semejantes a la realidad, que los científicos de hoy pueden basarse en ellas para conocer el aspecto de los animales de aquella época. También han quedado muchas esculturas, pero el hombre prehistórico no era tan hábil en este arte como lo era en la pintura.

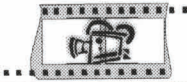
En todas las épocas, el hombre ha fabricado objetos útiles y se ha ocupado de múltiples maneras en todo cuanto ha encontrado que puede contribuir a la conservación de su existencia, además de que se ha esforzado por conseguir el poder, la libertad y la seguridad material, ha producido símbolos y ha acumulado un saber considerable, producto de su incansable mente reflexiva y sus dotes de invención.

A finales del siglo IX, parece ser que los astrónomos árabes medían la posición diaria del sol a lo largo del año con un aparato al que se le dio el nombre de "Camara Oscura". Su funcionamiento se basa en un principio conocido: si los rayos de luz reflejados por un objeto iluminado pasan por un diminuto agujero en una caja o sala oscura, proyectarán la imagen invertida en una pared o pantalla dentro de la caja.

Los árabes observaban con precisión los eclipses o las manchas del sol con una cámara oscura y sin esfuerzo para la vista. También podían estudiar en las pantalla los contornos y las posiciones cambiantes del Sol, e incluso de la Luna cuando esta era brillante y clara.

En el siglo XV, Leonardo da Vinci describió entre sus notas una cámara oscura. Decía que si se coloca una hoja de papel blanco verticalmente en una habitación oscura, el observador vera proyectada en ella los objetos del exterior, con sus verdaderas formas y colores. "Parecerá como si estuvieran pintados en el papel", escribió. Lo único que quedaba por descubrir para poder realizar una fotografía era una forma de fijar la imagen. Eso significaba hallar una emulsión sensible a la luz -es decir, que se oscureciese al recibir los rayos luminosos- con la que recubrir el papel y un medio de fijar la imagen para que no continuara oscureciéndose.

En el siglo XVI se colocó en la pequeña apertura de la caja oscura una lente que no sólo concentraba la luz, sino que proporcionaba cierto control sobre la distancia necesaria para enfocar la imagen en la pantalla. Para dirigir la imagen al interior oscuro y enderezar la imagen invertida se utilizaban espejos.



En los primeros modelos se utilizaba un pequeño orificio y más tarde una lente para proyectar una imagen perfecta del objeto sobre la pantalla. Los artistas se servían de ellas como ayuda para realizar dibujos.

Hacia el siglo XVII se sabía que ciertos compuestos de plata se ennegrecían al exponerlos al sol, pero se ignoraba si era el calor o la luz la causa del oscurecimiento.

Johann Henri Schulze, profesor de anatomía de la Universidad de Altdorf (Alemania), descubrió que la luz causaba el proceso de ennegrecimiento. En 1725, cuando trabajaba en un soleado laboratorio sobre un método para obtener fósforo, descubrió por accidente que el compuesto que usaba en un matraz adquiría en el lado iluminado por el sol una coloración púrpura negruzca. Schulze abandonó su experimento sobre el fósforo e investigó el fenómeno. Recortó varias palabras de una hoja de papel y la colocó al rededor del matraz. Situó este cerca del calor de una llama pero no se produjo ningún cambio de color. Cuando colocó el recipiente al sol durante largo tiempo y luego quitó el papel, las palabras aparecieron en el matraz tal como habían sido cortadas, "fotografiadas" por el nitrato de plata oscurecido.

Schulze tardó algún tiempo en comprender que era la pequeña cantidad de plata de compuesto original lo que había causado el cambio. Sus hallazgos constituyeron la base de posteriores investigaciones sobre sustancias sensibles a la luz.

En 1802, Thomas Wedgwood, hijo del fabricante inglés de porcelana, y el químico Humphry Davy realizaron fotografías, pero no en una cámara. Consiguieron imágenes de hojas, de pintura sobre cristal y de alas de insectos poniéndolas directamente sobre el papel sensible y exponiéndolas a la luz del sol. No consiguieron fijar las imágenes y se han perdido todas.

La misma dificultad encontró en 1816 Joseph Nicéphore, deseaba obtener fotografías negativas sobre el papel con una cámara. Su tema era la vista que divisaba desde la ventana de su estudio; un palomar, un granero y el horno de pan de su finca. Lo extraño es que, al parecer, consiguió algo semejante al color natural, pero no pudo encontrar los medios químicos de fijar los colores.

Sin embargo, once años más tarde, en 1827, obtuvo la fotografía más antigua que se conserva. Con una cámara produjo en una placa de peltre la imagen de la mencionada vista desde su estudio. La placa de peltre, de 20 y 16cm, estaba pulida y pulverizada con betún de Judea (especie de asfalto) mezclado con petróleo. La exposición duró ocho horas. Eso explica la curiosa



disposición de luces y sombras, ya que durante ese tiempo el sol fue cambiado de posición. En las zonas de luz, el betún se endureció y se blanqueó según la intensidad de luz recibida. Las zonas no endurecidas se limpiaron con disolvente de petróleo y luego se oscurecieron con vapor de yodo para aumentar el contraste con las partes blancas.

Esta fotografía fue obtenida por Niépce en 1827 con la cámara de la izquierda sobre una placa de peltre que recubre con asfalto y expuso durante ocho horas. La capa de asfalto se endureció y blanqueó por la acción de la luz y dio la imagen de los edificios que se veían desde la ventana del estudio de Niépce.

Niépce inició en 1829 una incómoda asociación con Jacques Louis Daguerre, un conocido pintor, espectáculo popular en el que producía ilusiones ópticas de gran tamaño. También había experimentado con diferentes métodos fotográficos. Frustrado por su falta de resultados, consideró ventajoso colaborar con Niépce murió en 1833, no mucho antes de que Daguerre perfeccionase un tipo de fotografía denominada daguerrotipo.

El invento fue presentado ante un público curioso en enero de 1839, pero Daguerre mantuvo en secreto hasta agosto el proceso que utilizaba para sus fotografías. Empleaba una lámina de cobre recubierta de plata que trataba con vapor de yodo para fotosensibilizarla. Después de ser expuesta en la cámara, la placa se sometía a vapor de mercurio para revelar la imagen, que se fijaba luego con una solución de sal común.

En 1839, Daguerre inventó un procedimiento para obtener fotografías en placas de cobre recubiertas de plata. Proporcionaba imágenes positivas que sólo podían reproducirse volviendo a fotografiarlas.

Al enterarse del invento de Daguerre en enero, William Henry Foz un acomodado científico inglés, decidió defender sus derechos dando a conocer su propio proceso antes que Daguerre. El 31 de enero de 1839 no sólo anunció su invento sino que además describió los detalles técnicos de su proceso. El invento de Talbot, llamado "Dibujo fotogénico", se remontaba a 1835. Hacia 1841, Talbot realizó importantes modificaciones y lo rebautizó "calotipo". Se trataba del primer proceso negativo - positivo del mundo.



Talbot usaba papel tratado con nitrato de plata y yoduro potásico. Tras la exposición usaba un baño de ácido gálico y calentaba el negativo para revelar por completo la imagen latente recibida durante la exposición.

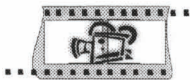
Las diferencias entre el daguerrotipo y el calotipo eran substanciales. Un daguerrotipo era positivo directo, una imagen nítida formada por minúsculos glóbulos de mercurio sobre la placa metálica. Cada fotografía era única y sólo se podía reproducir fotografiándola. Resultado sumamente frágil y requería una protección de cristal. Al principio las exposiciones duraban de 20 a 30 minutos, pero al cabo de unos años se redujeron a un minuto.

El calotipo era un método negativo positivo. Las exposiciones duraban de uno a cinco minutos. El proceso permitía un infinito número de copias sobre papel de un negativo único. A pesar de la popularidad del daguerrotipo, fue el calotipo, que permitía la reproducción, el que había de perdurar. El daguerrotipo pasó de moda a mediados del siglo pasado.

Reducidos los tiempos de exposición uno o dos minutos, hacia 1841 fue posible realizar retratos con una cámara. Pero permanecer sentado inmóvil, aunque fuera por poco tiempo, podía resultar incómodo, a pesar del uso de soportes para mantener la cabeza inmóvil. A veces, en función de la comodidad, se fotografiaba al sujeto con los ojos cerrados. Luego se abrían en la foto mediante la hábil aplicación de pintura con un pincel.

CAPITULO 2

EL VIDEOCLIP



CAPÍTULO 2

El Videoclip

2.1 Antecedentes formales del Videoclip

Sean McBride sitúa el fenómeno cuando la comunicación se enreda en múltiples redes que la vinculan a la economía. Pudiendo decir que tal cambio se producirá, realmente, con el predominio de la globalización, bajo el signo emblemático de la televisión. El cine aunque valioso, es sólo un antecedente.

Paralelamente al desarrollo de la comunicación impresa han ocurrido descubrimientos que han hecho de la comunicación algo noble en ámbitos tanto particular como general. Uno de ellos, la fotografía. Uno de los más antiguos descubrimientos a partir de la primera imagen lograda por el físico francés Joseph N. Niepce⁴, en el año 1822 (aunque hay quienes señalan que fue en 1827).

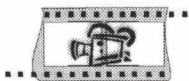
Pero quien sustituyó al anterior fue el proceso del colodión⁴ que era una solución viscosa con la que se recubría el cristal. A continuación la placa se sumergía en un baño de nitrato de plata para hacerla sensible a la luz. El único inconveniente era que había que introducirla en la cámara y exponerla cuando aún estaba húmeda, y a menudo manchaba de negro las manos y los vestidos.

Poco después del procedimiento del colodión aparecieron una variedad de procedimientos en seco, que se usaron ocasionalmente desde 1853. Su gran ventaja era que el fotógrafo ya no necesitaba llevar consigo productos químicos y otros artefactos; además, la placa seca no tenía que revelarse inmediatamente. Sin embargo, las primitivas placas secas necesitaban exposiciones tan largas que su uso no se generalizó hasta la llegada de las placas de gelatina, hacia 1870.

Entre 1874 y 1880 se desarrolló un procedimiento barato y rápido para obtener múltiples copias de un negativo. Un papel recubierto con gelatina se sensibilizaba con bromuro de plata, que es mucho más sensible a la luz que otras sales de este metal. Esta papel permitía hacer una copia de un negativo tras sólo unos segundos de exposición con iluminación débil. De esta forma se podían hacer copias en el laboratorio en lugar de tener que exponer la copia de papel a la luz del sol como hasta entonces.

⁴ Nicéphore Niepce (1765-1833) Físico Francés, inventor de la fotografía.

⁴ Colodión. Disolución de celulosa nítrica en éter, utilizada en el maquillaje de los actores para marcar cicatrices y otras alteraciones en el rostro.



George Eastman, fabricante de placas secas de Rochester (Nueva York) desarrolló en 1888 la cámara Kodak, apta para usar un rollo de película flexible. Al mismo tiempo, acuñó el famoso lema "Usted aprieta el botón, nosotros hacemos el resto". La película consistía en un rollo de papel recubierto de una emulsión fotosensible. Cada rollo permitía obtener 100 fotografías con una exposición de una fracción de segundo cada una. Para hacer las copias había que despegar la emulsión del papel. El papel fue sustituido más tarde por celuloide, al que se aplicaba la emulsión sensible a la luz.

En el año 1889 se ofreció al público el rollo de película de celuloide. Como eliminaba el laborioso proceso de despegar la emulsión, el revelado de esta película resultaba más barato y supuso un poderoso estímulo para el uso popular de la fotografía.

En Francia e Inglaterra se tomaron entre 1860 y 1870 cierto número de fotografías en color natural, pero los procedimientos utilizados eran todavía muy imperfectos.

Para el año 1877 Thomas Edison crea un aparato capaz de transformar la energía acústica en energía mecánica: el fonógrafo. Un aparato donde los sonidos se grababan en un cilindro de cera para escucharlos y una aguja, unida a un audífono debía recorrer los surcos para poder recoger las mínimas vibraciones inscritas ahí.

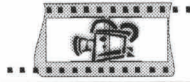
En 1903, los hermanos franceses Louis y Auguste Lumiere⁴, famosos pioneros de la CINEMATOGRAFIA, perfeccionaron un procedimiento tricromo. Sus placas puestas a la venta en 1907, eran de cristal recubierto por capas de gránulos rojos, verdes y azules que actuaban como minúsculos filtros: dejaban pasar ciertos rayos del espectro cromático e impedían el paso de otros.

La fotografía tricromática obtenida por los hermanos Lumiere gracias al primer procedimiento práctico de color, inventado por ellos en 1907. Placas de cristal recubiertas de gránulos producían una fotografía formada por pequeños elementos de los colores primarios. El cristal proporcionaba a la fotografía un color mucho más nítido que el papel.

Años más tarde nace el cine gracias a una técnica creada en 1894 por los hermanos Lumiere, consagrado dos años más tarde por el francés Georges Méliès⁴. Siendo que en menos de un siglo,

⁴ Louis Lumiere. Químico francés inventó con su hermano Auguste el cinematógrafo. Formó operadores que ayudaron a la expansión del séptimo arte.

⁴ Georges Méliès Director francés y actor de cine, uno de los pioneros de la cinematografía. Construyó el primer estudio en Europa.



el cine logró ser la síntesis de todas las artes habiendo influido en formas de expresión y de pensamiento en el mundo contemporáneo.

Pero la idea de transmitir imágenes a distancia debió haber surgido a raíz de la invención del teléfono por Graham Bell⁴ en el año 1876. Puesto que era posible transmitir sonidos mediante corrientes eléctricas que podía impedir la transmisión de imágenes mediante el mismo sistema.

Los primeros experimentos en este sentido se habían llevado a cabo en Francia en 1862 por el sacerdote Cassell, quien consiguió transmitir una imagen de París a Amiens. El dispositivo utilizado constaba, tanto en el punto de transmisión como en el de recepción, de una cuchilla fija a un péndulo que recorría en zig-zag una hoja de estaño que se desplazaba lentamente.

La imagen que se transmitía estaba dibujada con una tinta no conductora de electricidad y cada vez que la cuchilla tocaba un punto de imagen se cortaba la corriente eléctrica en la línea de transmisión. Y cada vez que la corriente se interrumpía en el punto de recepción, la cuchilla marcaba un trazo.

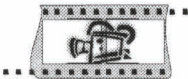
A pesar de lo anecdótico del dispositivo, en él podemos encontrar las características fundamentales de todos los sistemas de transmisión de imágenes (fijas o móviles) realizadas después. Medio siglo más tarde, la transmisión de una imagen fija a distancia se convertía en una auténtica realidad gracias a E. Belin.

La aparición de la radio hacia mitad de los años veinte se dio cuando Henirich Hertz mediante la oscilación de una carga eléctrica produjo un nuevo tipo de ondas, las llamadas ondas Hertzianas, las cuales portan información de sonido y su velocidad es igual a la velocidad de la luz. Y es así como surge la radio.

La Radio surge como una nueva tecnología de comunicación, desde que Guillermo Marconi⁵ mostró al mundo su sistema de radiotelefonía inalámbrica. De este modo, del incipiente telégrafo magnético alámbrico se pasó a la radiotelefonía, aplicando las ondas hertzianas y utilizando como paso de transición las bocinas telefónicas para la modulación de la voz de Graham Bell.

⁴ Alexander Graham Bell: Físico escocés inventor del teléfono.

⁵ Gullermo Marconi. Físico Italiano que realizó transmisiones de telegrafía sin hilos y estableció comunicación entre distancias cortas.



El sistema de ondas electromagnéticas de Marconi era una realidad, en la que muchos empresarios vislumbraron la posibilidad de transmitir no sólo mensajes, sino música, anuncios, noticias y tópicos culturales.

Aunque pareciera hasta ese entonces suficientes inventos científicos y tecnológicos se da también la transmisión a distancia de imágenes animadas que habían sido establecidas desde hacía mucho tiempo con la invención de una cámara electrónica en 1923 "el iconoscopio"⁴ el cual permitió proyectar las primeras emisiones de televisión en blanco y negro; está formado por un tubo vacío que contiene en su interior una pantalla compuesta por un mosaico de minúsculas células fotoemisoras.

Cuando se proyecta una imagen en esta pantalla se desarrollan en ella cargas eléctricas proporcionales a la intensidad de la luz en cada punto del mosaico. Esta producción de cargas se efectúa de un modo continuo, lo que constituye una ventaja considerable con relación a todos los sistemas mecánicos en los que la célula fotoeléctrica sólo recibe luz procedente de cada punto de la imagen durante instantes muy breves.

Carmen Gómez Mont en su texto *El desafío de los nuevos medios de comunicación*, manifiesta que la proyección de imágenes por medio de la televisión, en sus inicios (1925), era débil y oscura, a pesar de que se utilizaban grandes cantidades de luz. A raíz de este problema se comenzó a experimentar con varias técnicas la manera de lograr la proyección de imagen más fuerte y brillante en la pantalla. Dentro de este contexto surgieron el videotape⁴ y el videodisco⁴.

"La segunda guerra mundial contribuyó al avance de la técnica de grabaciones en cintas magnéticas; aunque en esos años se trataba de reproducir sólo sonido, más tarde se veía que basándose en los mismos principios, el sistema de grabación en cinta magnética mejoraría considerablemente en la reproducción de imágenes"⁸.

La producción y emisión de programas de televisión, como la conocemos hoy, no hubiera sido posible sin la grabación y archivo de la información audiovisual. En sus comienzos, al final de los

⁴ Iconoscopio. En televisión es un tubo analizador que se utiliza para explorar imágenes.

⁴ Videotape. Cinta magnética que registra simultáneamente imagen y sonido, para ser reproducida posteriormente.

⁴ Videodisco. Disco en el que se pueden grabar imágenes y sonidos para su reproducción en televisor.

⁸ GÓMEZ MONT, Carmen, *El desafío de los nuevos medios de comunicación*, ed. Diana, México. P. 126



años cincuenta, las transmisiones de televisión se hacían en directo. Las señales del estudio se enviaban directamente a la antena, hasta la aparición de los "magnetoscopios"⁴.

Desde entonces, la grabación magnética está presente en el proceso de la producción de programas, y con ella, da comienzo al método de producción basado en cinta. En carreta abierto primero, con las cintas de 2" y 1" y posteriormente en cassettes. Este método, sigue vigente en sus aspectos básicos. El material se almacena en cintas y se copia en otra cinta para su emisión.

"Cuando el video llegó al consumo masivo su primer uso consistió en grabar sus programas favoritos de televisión; curiosamente, la industria cinematográfica entro a este mercado años más tarde, es decir, sólo cuando existió un número considerable de propietarios de videograbadoras"⁹.

A finales de los años sesenta artistas y grupos marginados por las cadenas de televisión que entonces existían, inician con el Video Tape Recorder, un movimiento que sería llamado como video experimental; el cual se inspiraba en el cine experimental y trabajaba mucho con la manipulación y efectos aleatorios de la imagen así como de las instalaciones (locaciones).

"El nacimiento del video como medio de difusión masiva, ocurre en el continente Latinoamericano. Es a mediados de la década del 70 y principios de la del 80, cuando el medio da sus primeros pasos. Dos factores fueron los que propiciaron este alumbramiento, fruto directo de la ciencia. El primero de ellos está relacionado con el papel de las masas populares en los procesos sociales que se registraron en esa época en el Continente y más específicamente su relación con las dictaduras militares que ostentaron el poder en numerosos países del área"¹⁰.

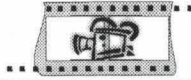
Estas dictaduras, en lo que respecta a los medios de difusión, establecieron una férrea censura, de modo que solo permitían divulgar aquello que convenía a sus intereses. En esos años el espacio comunicacional a partir del audiovisual estaba dominado por la televisión y el cine, pero estos dos medios eran fácilmente censurados y no cumplían las expectativas de información que las masas populares tenían.

"Varias vías fueron empleadas para suplir esta carencia informativa, una de ellas, tal vez la más conocida, fue la de imprimir pequeños periódicos clandestinos, entre otros materiales de rápida

⁴ Magnetoscopio. Aparato para registrar y reproducir imágenes usando como soporte una cinta magnética.

⁹ IBID. P127

¹⁰ BRAVO REYES, Carlos, "El video: un medio latinoamericano", en Video, No. 1, Enero - Marzo, La Habana, Cuba, 1996. P.36



lectura. Muchos de estos periódicos se convirtieron en los diarios más importantes de América Latina¹¹.

Evidentemente las necesidades de información del pueblo, unido a la diversidad de mensajes que las organizaciones sociales y políticas, reprimidas por las fuerzas armadas, estaban necesitadas de divulgar, fueron creando las bases para el empleo del video, no como instrumento de recreación, sino como medio de difusión.

De esta manera el video comenzó a ser empleado por sindicatos, organizaciones sociales, eclesiásticas, de defensa de los derechos humanos entre otras que le dieron un empleo más social y colectivo. Comenzaron entonces a aparecer en la pequeña pantalla materiales que iban más allá de la simple distracción. Se mostraron por vez primera; huelgas, manifestaciones, denuncias de asesinatos, violaciones de los derechos humanos, reuniones de los partidos ilegales y otras más que convirtieron al video en el medio que podía mostrar lo que la televisión y el cine no le era permitido.

Estas situaciones fueron provocando la creación de pequeños grupos de personas, que alrededor de una cámara sencilla de video, empezaron a recoger para la historia los principales acontecimientos sociales de sus pueblos. Chile, Brasil, Argentina y Uruguay, por solo citar algunos casos acumulan interesantes experiencias en el video clandestino.

Estos grupos, permitieron que el pueblo apareciera reflejado por vez primera en la historia del Continente, ocupando el papel protagónico, elemento que con los restantes audiovisuales no ocurría cotidianamente.

De tal modo, que el video en América Latina fue apoderándose de un auditorio creciente, acompañando situaciones sociales, que fueron más allá de lo que habitualmente se estaba acostumbrado a ver en las pantallas de televisión y cine.

Pero sí el primer aspecto que propició el nacimiento del video como medio de difusión fue el papel de las masas populares en el desarrollo de los acontecimientos sociales, unido a su necesidad de información, el segundo elemento fue precisamente el aumento del dominio de los monopolios en la producción de los equipos de video. Estas grandes empresas, no por casualidad, fuera de

¹¹ IBID. P.38



Latinoamérica, empezaron a inundar los mercados latinoamericanos con sus nuevos equipos, que fueron creados justamente entre los finales de los setenta y principios de los ochenta.

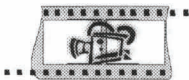
De esta manera los equipos grabadores, que por aquel entonces se le llamó "grabadores de video", iniciaron una expansión lenta, debido a su alto costo, al deterioro económico de la región, y al desconocimiento de la importancia del mismo entre otras razones. Por ello los primeros que emplearon estos equipos, es decir aquellos de una alta posición económica, lo hicieron más con fines de entretenimiento que pensando en lo que significaría el nuevo medio en los próximos años.

Pero el poder de los monopolios se hizo sentir con fuerza creciente en Latinoamérica incrementando el mercado, la publicidad sobre los medios y por consiguiente las ventas. El mayor crecimiento en la importación de equipos se originó a principios de la década del 80 donde las corporaciones japonesas fueron las primeras en ocupar los nuevos mercados y se expandieron por casi todo el continente.

El primer y único nombre que recibió este nuevo medio fue el de video, alusión directa a la señal grabada en cinta. Por ello el hecho de llamar video tanto a la grabación en cinta, como al propio medio es un elemento que favorece la confusión entre el medio y su soporte, y tiende a menospreciar el video y no considerarlo como un nuevo medio.

A mediados de los años setenta agentes musicales que prestaban sus servicios a compañías norteamericanas empezaban a difundir, entre sus corresponsales, filmaciones de conciertos en video o films sobre canciones con efectos especiales. El director de televisión Bruce Gowses realiza en 1975 una visualización con efectos de video del tema *Bohemian Rhapsody* de Queen, el cual se emitía dos veces por el programa *Tops on the Pops* transmitido por la BBC, lo cual hace que el disco llegue al número uno en la lista de ventas.

Ya en los años ochenta Adrian Lyne, director de anuncios publicitarios, realiza un flashdance, el cual se vende con gran éxito como video-rock y se promociona en versión clip, resumida en tres minutos. Desde entonces comienza a utilizarse esta nueva técnica de mercado: promoción de las mezclas de films, videoclips y discos. Esto es lo que puede considerarse como el principal elemento de interrelaciones entre las industrias de la música, cine y televisión de los años ochenta.



Y como lo dice Carlos San Román en la edición número 61 de la revista Switch llegada esta década y con ella las primeras videocaseteras Betamax y algunos programas de videos, aún la unión perfecta de música y movimiento se hallaba en la fantasía. Pero el 1 de agosto de 1981 cambiaría la música para siempre. El nuevo escenario donde nacerían a partir de entonces las estrellas del rock y del pop ya no sería el *Madison Square Garden* o el *Albert Royal Hall*, sino la pantalla de nuestros televisores. MTV (*Music Television*) inició sus transmisiones con la profética "*Video Kill The Radio Star*", de The Bugles.

Entonces todas las fiestas empezaban después de ver programas como "A toda Música" con Gloria Calzada y Elsa Saavedra, los sábados en canal 8; o "Video rock de media noche", los viernes en canal 5, con la misma Elsa. El pop latino vio en este nuevo medio de promoción una gran oportunidad y Calzada se fue a conducir un programa diario de media hora a canal 2, "Video exitos".

A 20 años del nacimiento de MTV y con al menos seis canales de videos, el videoclip sigue siendo el arma más poderosa para que los artistas den a conocer su material.

Ante todo esto cabe tomar en cuenta la cronología que Juan Anselmo Leguizamón hace de los antecedentes formales del videoclip, donde la idea de sincronizar imagen y música es tan vieja como el cine.

Antes del fonógrafo, alrededor de 1877, se difundían canciones acompañadas de adecuadas diapositivas.

Principios del siglo XX: películas de ópera acompañadas de grabaciones de música y canciones.

1921: el cineasta alemán Oskar Fischinger realiza películas abstractas para acompañar música de jazz y música clásica.

1930, comedia musical norteamericana: según Michel Marie, el coreógrafo Bussy Berkeley introduce un significativo cambio al apoyar la obra en "los códigos plásticos y más especialmente el color en tanto materia significativa específica y no solamente por su valor decorativo o realista". Así, en el videoclip la *danza del espacio* de la cámara no se condiciona a la causalidad psicológica o expresiva de los personajes, sino a transmitir el dinamismo de la danza.



Década del treinta: El húngaro George Pal, en Holanda, realiza una serie de cortos musicales para los productos de la compañía eléctrica Philips.

1940: Fischinger, emigrado a Estados Unidos, diseña "Tocatta y fuga", secuencia de apertura del film *Fantasia* de la empresa Disney.

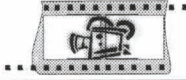
1946 y principios de los '50: además de hacerse para el cine, los cortos musicales comienzan a funcionar en Estados Unidos por los *jukebox visuales*, también conocidos como *Panoram Soundies*. Consistían en máquinas retroproyectoras en blanco y negro, con pantallas de 12 pulgadas y altavoces. En estos aparatos, por una moneda se podía oír el disco elegido y al tiempo ver historias simples o imágenes del cantante. Este tipo de artefacto, complicado y con regulares averías, sin renovación frecuente de los programas y con pequeñas pantallas, tiende a desaparecer con la llegada del sistema de televisión que ofrecía gratuidad, instantaneidad y una mayor comodidad en el consumo.

Desde 1949, música en televisión: el *Paul Whiteman's Teen Club* (cadena norteamericana ABC) presentaba música popular para jóvenes.

1953, cine musical rock: *El salvaje* dirigida por Laslo Benedek. Basado en un acontecimiento de 1947, en el cual una banda juvenil ocupa un poblado norteamericano, somete a los representantes de la ley y a la población. El film pretendía ser un alegato moralista sobre la depravación de la juventud, pero termina generando la adhesión juvenil hacia el escéptico líder de motociclistas, interpretado por Marlon Brando. Luego viene la era Elvis Presley, que protagoniza más de veinte largometrajes; en *Jailhouse Rock* (1957, dir. Richard Thorpe) interpreta a un contestatario ex-presidario. En otros concilia opuestos y aparece encarnando el personaje de "raro, pero decente", con el fin de ampliar el consumo de rock y hacerlo aceptable para las capas más conservadoras de la sociedad norteamericana.

1957-58, televisión: en Gran Bretaña se emite el *6'5 Special* (BBC), programa de música pop.

Principios de los '60: en Francia se pone en funcionamiento el sistema *Scopitone*, versión técnicamente evolucionada de las Soundies norteamericanas: pesan cuatro veces menos, son más eficientes, proyectan filmes en 16 mm. color y en una pantalla de 16 pulgadas. Pero la mayor diferencia era que competían con la televisión, dado que se constituían en el espacio privilegiado



de la música rock y los sectores juveniles que todavía no tenían mayor protagonismo en la televisión.

1963-66: en Gran Bretaña se emite *Ready, Steady-Go!* (Associated Rediffusion), producido por Jack Good, un programa de música pop que presentaba grupos que tendrían gran influencia durante, al menos, veinte años.

1964: En cine, *A Hard Day's Night* (Anochecer de un día agitado) con The Beatles, dirigida por Richard Lester. Se utilizan muchos recursos que lo transforman en un firme antecedente del videoclip, entre ellos: puesta en escena del inicio de una canción; efecto-cortina; cuadro dentro de cuadro; filmación fotograma por fotograma, de fotografías y foto-collage; máscaras; inversión de valores tonales y pronunciamiento de contornos; mezcla de material ficcional y documental; aumenta el grado de imprevisibilidad, fragmentación y dinamismo.

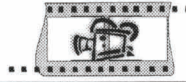
Finales de los '60: se comercializa el *portapack*, sistema de video ligero. Artistas y grupos marginales a las cadenas de televisión inician con el *video tape recorder* un movimiento que será llamado "video experimental", "video-arte" o "video-creación". Su combate principal será contra la televisión comercial y a favor de la televisión comunitaria. Se inspiran en el cine experimental y se trabaja mucho con la manipulación y efectos aleatorios de la imagen electrónica, así como las instalaciones (video-instalaciones, video-esculturas, circuitos cerrados).

1971: Se produce el film del concierto *Live at Pompeii* de Pink Floyd.

1975: El director de televisión Bruce Gowers realiza una *visualización con efectos de video* del tema *Bohemian Rhapsody* de Queen. Se emite dos veces por el programa *Tops on the Pops* (BBC) y el disco llega al número uno en la listas de ventas.

A partir de 1975: el programa citado comienza a realizar videos musicales regularmente y se desata el interés de las compañías de discos. En *The Kenny Everett Video Show* (BBC) el director David Mallet incrementa significativamente la variedad de efectos en la realización de videoclips.

Mediados de los '70: agentes musicales al servicio de compañías norteamericanas empiezan a difundir, entre sus corresponsales, filmaciones de conciertos en video o films sobre canciones con efectos especiales, como informativos sobre las tendencias del momento. Su propagación permite



que, en tanto acechaba la televisión por cable, se pensara en las posibilidades de una especie de FM televisiva.

1981: El servicio Nickelodeon de la Warner Cable emitía un programa semanal de videomúsica llamado *Popclips*. La división de cable y la división música de la compañía reconocieron la capacidad de promoción de la televisión por cable, con sonido estéreo, que pasara videoclips las veinticuatro horas del día: se pone en marcha el proyecto MTV (*Music Television*). Se persuadió a las editoras de discos para que dejaran utilizar sus clips sin pagar derechos. Actuaciones grabadas en videoclips comenzaron a inundar las cadenas de televisión y cable.

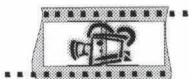
1983: Adrian Lyne, director de anuncios publicitarios, realiza el film *Flashdance*. Se vende con gran éxito como video-rock y se promociona en versión clip, resumida en 3 (tres) minutos. Desde entonces comienza a utilizarse esta una nueva técnica de mercado: promoción de las mezclas de films, videoclips y discos, junto a los videojuegos, libros, programas de ordenador, etc. resultan el gran negocio de las megacompañías que dominan Hollywood.

El video de música rock ha sido el elemento principal en el aumento de interrelaciones entre las industrias de la música, cine y televisión en los años ochenta.

Muchos directores se sienten profundamente atraídos por este formato, entre ellos, Lindsay Anderson, Nicholas Roeg, Ken Russell y Jonathan Demme y John Landis. Se produce el *Beat it* de Michael Jackson, dirigido por Bob Giraldi. Además, por ejemplo, *You Might Think* de The Cars (1984, dir. Jeff Stein); *Rene and Georgette* (1984) y *Boy in the Bubble* (1986) de Paul Simon; *Stop Making Sense* (grupo Talking Heads, dir. Jonathan Demme); *Thriller* de M. Jackson (1985, dir. John Landis); David Bowie con *Ashes to Ashes*, *Loving the Alien*, *Let's Dance*; los videos de Duran Duran, el film *True Stories* (1986) dirigido por David Byrne, compositor y voz cantante del grupo Talking Heads, y un extenso etcétera.

1985: La campaña de *Levis 501* en Gran Bretaña, con mini historias con colores muy brillantes y acompañadas por música soul nostálgica de los años sesenta, hace vender más vaqueros que nunca.

Con este resumen cronológico que hace Leguizamón en su texto, "Videoclips: Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural", estamos asistiendo a un conjunto

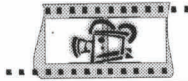


de cambios tecnológicos y de mercado que aciertan una nueva forma de producir y emitir programas y materiales audiovisuales, como es el caso, el videoclip.

De aquí partimos para hablar del videoclip como una fusión entre audio y video que finalmente presenta un producto audiovisual, que justamente es una de las vertientes que cobran cada vez más importancia en la actualidad de los medios de comunicación y no sólo eso, sino que los medios audiovisuales y el videoclip han tomado gran importancia en la educación, en las empresas, en la política y en muchos ámbitos del quehacer profesional.

Este aspecto de la comunicación actual está basado en imágenes y sonidos, los cuales, en televisión puede tenerse como primer ejemplo y que a su vez cumple parte de su cometido con la apertura de canales de videos; cosa que a partir de la década de los ochenta se empieza a constituir al videoclip como un formato audiovisual que muestra culturas, ideas, conceptos y donde las secuencias de imágenes mantienen una sincronía que hace del videoclip un género audiovisual creativo.

Además de considerar un género audiovisual creativo, al videoclip, puede considerarse o en su defecto, definirse como un collage donde se puede jugar con colores, formas, texturas, imágenes movidas, iluminación, ambientación, caracterizaciones de personajes, etc. todo como resultado del género audiovisual por excelencia mejor conocido como "el cine".



2.2 La importancia de la imagen

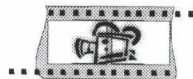
Ahora, es importante también referirnos a la parte medular del videoclip, la imagen, la cual nos da una referencia al cien de la historia del video, o bien, la historia de la canción.

La imagen no tiene idioma, la imagen es universal. Hasta mediados del siglo pasado la realidad se mostraba por escrito de una manera subjetiva y dependíamos de quienes presenciaban los hechos.

El video es un nuevo sistema de captación y registro de imágenes animadas cronológicamente posterior al cine y la televisión, pero que por encima de sus diferencias tecnológicas o sus semejanzas se incorpora al mismo ámbito de actuación. No hay un sistema que genere un lenguaje del video distinto o específico con respecto a la televisión o el cine. Son, todos, medios de registro y comunicación audiovisual que en ocasiones se desarrollan y manifiestan en una finalidad coincidente (llegando incluso a compartir un mismo discurso, como es el caso de las producciones de televisión mixtas en las que un mismo discurso narrativo se compone de fragmentos grabados en video, de fragmentos filmados e incluso de otros fragmentos realizados en estudio) y en otras ocasiones se manifiestan con intenciones o finalidades diferentes, aparentando en estos casos una mayor diferenciación expresiva o peculiaridad de lenguaje. (Así, por ejemplo, el denominado video de creación aparentemente parece apelar a otros códigos, a otro lenguaje; sin embargo, en realidad esa apariencia de otro lenguaje no es sino un mayor grado de libertad con respecto a los modos y estilos establecidos por la demanda de la audiencia, de la cual los criterios de programación de los canales de la televisión masiva difícilmente podrán sustraerse).

No obstante, la incorporación del sistema video a la televisión, que permitirá por vez primera el registro y conservación de las imágenes y sonidos y la concepción de una programación basada en la emisión diferida, supuso una enorme convulsión para los modos de producción, realización y programación, pero no supuso una ruptura de lenguaje, en lo que pudiera entenderse como puesta en cuestión de los modos y convenciones establecidos por el lenguaje cinematográfico, que había sido asumido y asimilado por la televisión.

El video, como sistema de captación, registro y reproducción de imágenes y sonidos, comporta técnicas de utilización peculiares, que no afectan de forma sustancial a la naturaleza de los diversos códigos movilizados por el lenguaje propio de la comunicación



audiovisual. Los parámetros técnicos de actuación y reproducción de la imagen, los modos de registro y transmisión perceptiva del tiempo y del espacio, las formas estructurales de la narración e incluso la estética del montaje son aspectos del lenguaje difícilmente diferenciables en los distintos medios.

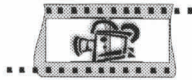
No así, ciertos rasgos escasamente pertinentes en la configuración del lenguaje permiten marcar ciertas diferencias entre los distintos medios, como por ejemplo es la diferencia en la definición o poder resolutivo entre la imagen electrónica del video o la televisión y la imagen cinematográfica o la capacidad de modificación de las proporciones del encuadre en uno u otro medio. El auténtico rasgo diferenciador entre vídeo, televisión y cine no se ha puesto aún de manifiesto en ninguno de los códigos pertinentes del lenguaje audiovisual, sino que, hasta ahora, sólo hemos podido ponerlo en evidencia a través de la capacidad de la imagen electrónica de inmediatez e instantaneidad.

El video no sólo nos ofrece la posibilidad de ver el resultado de la imagen de forma inmediata (sin tiempos de retardo para su procesado o revelado), sino que, además, posee la capacidad de la instantaneidad, es decir, de hacer partícipe del acontecimiento a los receptores en el mismo instante en que se está produciendo. La imagen video puede expresar el presente superando la inevitabilidad del pasado de la imagen cinematográfica.

La nueva imagen que tiende a imponerse no es sino el fruto y la consecuencia de las nuevas tecnologías, de la digitalización de la señal y del ordenador aplicados a los procesos de registro y manipulación de la imagen.

Las tendencias de futuro de las nuevas tecnologías video que marcarán el estilo audiovisual y las técnicas de su realización se orientan en el sentido de facilitar el acceso a los efectos de imagen y sonido reduciendo el coste económico y de ejecución, así como incrementar la posibilidad de actuación sobre la imagen captada, manipulando sus parámetros técnicos y estéticos.

La evolución de la tecnología audiovisual, la incidencia de las innovaciones estéticas y las corrientes plásticas multimedia conformadas en el gusto popular a través de los medios de comunicación de masas, la información de actualidad televisiva y el modelo de los "clips" musicales no sólo han modificado a lo largo de los años los gustos y los hábitos del público, sino que además han sentado las bases de la estética audiovisual de los años ochenta y de los modos de expresión del lenguaje.



Generalmente, y desde sus inicios, la imagen estética de los videoclips está directamente relacionada con la imagen del artista la cual también es adecuada para el concepto o la historia del video.

Se han dado algunos casos donde hay un cambio radical de imagen del artista, cosa que directamente afecta o beneficia a este, dependiendo de la corriente musical que sea la fórmula del éxito para la industria discográfica.

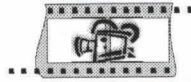
Desde esta perspectiva es fácil reconocer que el estilo del lenguaje video televisión de los ochenta pasa por la imposición a la audiencia, desde los intereses múltiples de los canales, de determinadas imágenes, formas y figuras expresivas presentes mayoritariamente en la programación. Básicamente, los modelos conformadores de este estilo han sido:

- El lenguaje sintético del “spot” publicitario (alta frecuencia del cambio de plano; protagonismo de la imagen; etc.).
- Fórmula del “clip” musical (eclecticismo de recursos expresivos: cine, publicidad, videoarte, pintura, fotografía, cómic, etc.; eficacia de las historias basada en la fantasía, la fascinación).

La imagen nueva o imagen de manipulación electrónica (habitualmente presentes en las cabeceras de los programas de televisión); ofrecen una gran condensación conceptual, enorme ritmo de cambio visual y una gran novedad y originalidad consecuencia de los procesos de manipulación, distorsión y cromatización de las imágenes mediante el ordenador.

Y bien, es importante decir que cada imagen es una idea; cada escena es una sucesión de ideas que una vez compaginadas dan a la narración tanto de cine, como de video y televisión una fluidez lógica y armoniosa. A partir de esto, debemos decir que en la composición de la imagen debe predominar la idea clara para que esta llegue al espectador de una manera agradable.

Así mismo, la imagen debe desarrollarse teniendo en cuenta que la imagen visual es tridimensional. La cámara toma la realidad en forma tridimensional pero con ayuda de elementos básicos como una iluminación adecuada; lo cual nos hace apreciar, lo largo, lo ancho y profundo de las imágenes en el televisor o en la pantalla de cine. Es por ello importante tener en cuenta que uno de los primeros cuidados al utilizar la cámara es el de considerar la imagen como una



totalidad, dentro de la cual, existen conexiones internas que hay que descubrir y mostrar al espectador como sensaciones, emociones, ideas, etc.

El lenguaje cinematográfico, en su esencia, es la representación de un mundo. Los sentidos que el espectador percibe a través de la pantalla, son los que se crean en el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador.

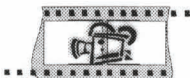
El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador.

El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador.

El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador.

El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador.

El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador. El lenguaje cinematográfico, es el que crea el mundo del espectador.



2.3 La importancia del audio

El sonido es tan importante como la imagen en la realización de un video; tanto los efectos sonoros como la música favorecen a la imagen, algunas veces puede tener un papel muy importante los efectos ya que dentro de la pista musical dan la fuerza a la imagen y por lo tanto crea más impacto a la historia o la coreografía del videoclip, además de que es fundamental en la edición.

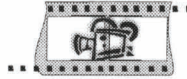
En el desarrollo de los videoclips, se detecta como una estrategia global común que el tema musical efectivamente parece condicionar las relaciones rítmicas, un aspecto muy relevante en la técnica de montaje. A una sección musical, particularmente lenta rara vez le corresponden planos o secuencias de corta duración y en sucesión rápida; por el contrario, se utiliza generalmente el recurso de cámara lenta.

El montaje sonoro es tan complejo como el de las imágenes. La introducción o la reducción de los silencios pueden crear un ritmo nuevo.

Durante el montaje se pueden añadir o modificar ciertos ruidos. Son muchos los registros modernos, especialmente las canciones, que se presentan como pequeños argumentos. No todas las canciones se prestan a su traducción en imágenes. Muchas veces, la sucesión y encadenamiento de sus ideas son excesivamente rápidas. También tiene mucha importancia el ritmo; si es muy vivo no da tiempo de captar la imagen y fatiga al espectador, si es demasiado lento, no ofrece tanto interés.

Se escuchará varias veces el disco elegido o la canción, las ideas imprecisas del primer momento se irán perfilando y se llegará a la ordenación de un plan. Hay dos sistemas posibles. El primero y más fácil consta sólo de una ilustración más libre y personal. Se comprende que las frases que se oigan, deben constituir el punto de partida.

Esta concepción de la canción animada facilita la tarea del aficionado permitiéndole elegir determinados discos cuya transcripción demasiado exacta tendría grandes dificultades de realización. Los desfiles militares o una formación de escuadra pueden ser traducidas por filas de soldaditos de plomo y una flotilla de barcos de papel, y un ardiente amor puede representarse con un corazón y tres puntos suspensivos de papel recortado que una fotogénica llama reduce a cenizas en un instante.



Es de esta manera como se debe ver las imágenes, orientándonos especialmente hacia los dominios de la fantasía y del humor. Una sombra, un juguete, un plano primerísimo o una maqueta servirán casi siempre para ilustrar de manera pintoresca y divertida el texto de la canción.

El tema o el argumento que tanto se ha buscado acaba de tomar forma concreta pero hay que pensar que el tiempo de que se dispone para desarrollar cada escena es extremadamente corto, siendo necesario escuchar de nuevo la canción con cronometro en mano, para que la velocidad de reproducción de la música, sea constante en una audición.

Para estar seguros de la duración exacta de cada frase o fragmento musical se repite el cronometraje. Esta división es la que constituye el guión que gobierna la longitud de la toma de vistas. Estos datos se anotarán en una ficha que el videoasta consultará con el director en todo momento. Un número señalará el orden de la toma de vistas del modo que más convenga sin tener en cuenta el verdadero orden que tendrá definitivamente. Antes de hacer ningún empalme, debe comprobarse la velocidad del proyector.

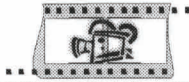
Cuando todas las operaciones se han realizado en la forma debida el montaje resulta relativamente fácil. Un accesorio muy útil es una regla graduada de imágenes por segundo, se proyectará seguidamente con su música para comprobar si la sincronización es buena. Se hará lo mismo con las secuencias sucesivas. Como sonido e imagen deben iniciar al mismo tiempo, es necesario que en las imágenes haya una indicación visual.

La incorporación de la música al video se produce en forma gradual. En primer lugar, lo hace como testigo sonoro teniendo así una gran importancia ya que la música determina el éxito de un video.

La realización de las mezclas en el estudio, fase final del proceso de sonorización, exige un cuidado especial en el tratamiento de las diferentes fuentes que configuran la banda sonora con el fin de lograr un equilibrio entre ellas, destacando un plano sonoro u otro según las necesidades expresivas.

Existen tres procedimientos para la creación de una banda sonora:

- 1) Cuando la música es encargada en su totalidad a un compositor.
- 2) Cuando la banda sonora incluye única y exclusivamente música pregrabada.
- 3) Cuando se emplean conjuntamente las dos opciones anteriores.



De entre los tres procedimientos citados para la creación de una banda sonora es el primero el que más posibilidades de manipulación proporciona, de ahí que el grado de complementariedad entre música e imagen sea en este procedimiento, superior a los otros dos.

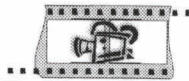
Los videoclips o filmes promocionales como los define Bernstein en su libro sobre producción cinematográfica, se han convertido rápidamente en una gran industria. Los hay fundamentalmente de dos tipos: conciertos en vivo y filmaciones para playback⁴. El primero supone complejos sistemas de sincronización, ya que se emplean varias cámaras. En este rubro suelen utilizarse además grabadoras especiales, parte de cuya cinta sirve exclusivamente para registrar los pulsos de sincronización.

La filmación para playback es un proceso en el que el artista mima su interpretación mientras una grabadora sincronizada reproduce la melodía. El video se edita después con la pista musical, de manera que en el producto final se combinan el sonido ideal de la mezcla sonora original y una sincronización perfecta. Tal fue el caso de la filmación del videoclip del grupo Magneto "Desátame" para el cual fueron varias horas de filmación para playback, donde las secuencias de coreografías se repetían varias veces para hacer varias tomas y poder así combinarlas a la hora de la post-producción, además de que se hicieron secuencias en *blue screen*, recreando una historia de ciencia ficción, en que los "magneto" eran congelados por un grupo de "Cybers", (robots) después de tener problemas con una conexión por computadora.

Los grandes artistas disponen de generosos presupuestos, pero el periodo de producción suele ser limitado, de modo que el método de producción habitual es rodar en película pero editar y postproducir en video dada la variedad de efectos que ofrece y es a muy bajo costo.

Victor Zavala Kugler, de Background Productions México, a través de una entrevista via e-mail, comparte su punto de vista donde expresa que en México la industria del disco sigue siendo pequeña, comparada con la norteamericana. Por consecuencia el presupuesto para la realización de discos, incluyendo su difusión son equivalentes a las ventas. Los artistas latinos consolidados internacionalmente como Shakira, Luis Miguel, Ricky Martin; son lanzados desde EE. UU. (Miami) con una estrategia de mercadotecnia. Por eso sus videos son más impresionantes y generalmente cuestan 10 veces más presupuesto que los que se hacen en México.

⁴ Playback. Término inglés para designar la impresión del sonido en actuaciones de intérpretes de la canción, coros y orquestas, sistema que permite simular su actuación en directo cuando lo que ofrecen en su recital es el llamado sonido pregrabado, circunstancia que es obligatorio señalar en televisión.

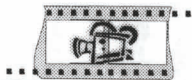


Zavala, añade que el costo promedio de un buen videoclip en México es de USD \$30,000. A los grupos pop nuevos, la disquera les da de USD \$ 10,000 a USD \$15,000 de presupuesto. El tiempo de rodaje de un video en México es de un día tan solo, porque no alcanza para más. A menos que se trate de un artista importante y que obviamente tenga más presupuesto.

La calidad en cuanto a la calidad es semejante a la de los comerciales; pero como por lo general se dispone de menos tiempo para producir un promocional, este objetivo no siempre se cumple.

Rosa Elena Barragán y Susana Ortega de la Mora en su tesis sobre una "Propuesta de un modelo de análisis semiótico para la identificación de las constantes semióticas involucradas en los videoclips nacionales contemporáneos del género musical balada pop" hacen un estudio de los componentes del sonido, parte fundamental en el lenguaje audiovisual.

- **La voz** esta puede ser una palabra o simplemente un ruido humano. La fuerza emotiva y dramática de la voz humana es fundamental y se impone en la percepción del espectador, sobre cualquier otro sonido.
- **El ruido** el cual se realiza por medio de efectos mezclados para poder obtener el fin deseado; es decir, los sonidos naturales deben ser manipulados, imitados y mezclados para lograr con esto aumentar y mantener la atención del espectador y crear un mayor realismo de la imagen presentada.
- **La música** la cual es la parte medular de un videoclip, ya que gracias a un tema musical es de dónde surge la idea de realizar el videoclip, lo cual potencia, enriquece y le da nuevas resonancias a la imagen.
- **El silencio** se convierte en una opción expresiva, en algunos casos es hasta más impactante en un videoclip, cuando se trata de videos de muy alto presupuesto en los cuales se insertan sonidos muy llamativos o simplemente silencios que dicen más que cualquier efecto sonoro que se presente; estos videos resultan ser superproducciones semejantes a las producciones cinematográficas que cada vez nos sorprenden más, con todos los efectos sonoros y especiales que tienen.



2.4 El Videoclip y la publicidad.

En nuestra época es más evidente cada día la necesidad e importancia de una campaña publicitaria para la marcha normal de un negocio. La publicidad, que busca la manera de atraer nuestra atención y acapararla hasta llegar a convencernos, ha tomado formas tan diversas como las actividades a que está sometida. Ha evolucionado, como era natural, hacia las formas de mayor difusión, entre las que ocupan un lugar muy importante la radio y la televisión.

Esta forma de publicidad tiene la gran ventaja de su periodicidad, que puede ser tan frecuente como se desee: una vez al día o las veces que se considere necesario. Así se impone a la fuerza aquel nombre o aquella idea en el momento decisivo de la compra y nos lleva inevitablemente hacia la marca de la que tantas veces hemos oído aplaudir los méritos.

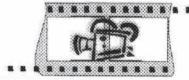
" La radio puede divertirnos, intrigarnos; la publicidad impresa puede seducirnos e interesarnos, pero ninguna de estas dos formas llegará al poder descriptivo de las imágenes animadas"¹².

Por ello el videoclip como producto audiovisual ha sido apropiado a partir de la década de los ochenta, dentro de la oferta televisiva que se entronca con la especialización de estudios sobre formatos, derivados de la imagen audiovisual en general y de los temas con mayor porte académico como el cine y los medios audiovisuales electrónicos como la televisión y el video; al tiempo que, en 1981 comienza a desarrollarse en Estados Unidos el concepto del primer canal de cable especializado en videomúsica MTV (*Music Television*).

Esto no quiere decir que MTV inventó los videoclips, en un sentido estricto, sino que una vez confirmado el éxito comercial aislado de artistas que se apoyaban en videos musicales, se promovió la "invención" de MTV y podemos decir que históricamente es el primer canal de televisión que apuesta a un tipo de programación especializado y a la predominante "segmentación de la audiencia". En este sentido, se revela la eficacia de estos audiovisuales en notables repuntes económicos para la industria musical.

"MTV concentra cuantitativamente un espectro amplio de producciones audiovisuales internacionales, y de esta manera se constituye en un espacio de presentación privilegiado de las producciones musicales en nivel global que llegan a nuestro continente. Luego, en el aspecto

¹² MONIER, Pierre y Suzanne, El libro del cineísta amateur, Ediciones Omega, Barcelona, Es. 1952 P.352



cualitativo, difunde las realizaciones que suelen establecer las pautas en nivel tecnológico, formal, temático, comercial, etc. de la construcción de la visibilidad de un artista y la obra musical¹³.

Es como un catálogo donde se muestran, se elaboran, se establecen y se alteran ciertos modos de visualización del concepto artístico y musical del artista; que se imponen en cualquier tipo de producción musical que pretenda ingresar a un circuito comercial masivo. Claros ejemplos en la evolución videográfica de artistas como Madonna, Michael Jackson, Ricky Martin, Luis Miguel o Thalía, que pretenden trazar líneas de acercamiento a lo que podríamos establecer como una "calidad MTV" en sus videos, ya sea en aspectos técnicos o económicos.

Finalmente, los objetivos de trabajo implican hacer referencia a los videoclips en tanto configuraciones surgidas de los grandes centros económicos de producción músico-visual, que dinamizan una potente industria cultural en una amplia red mediática de difusión transnacional.

En el sentido mercadológico de un videoclip, un aspecto importante de su producción y de su difusión en un nivel masivo, es que forma parte de los engranajes claves de la industria musical actual. No hay artista musical que acepte entrar en los medios masivos para difundir su trabajo y no produzca un videoclip, al contrario, hoy lo extraño es que haya artistas que no lo hagan. "La manufactura de una obra audiovisual en este sentido es casi tan importante como la composición de su obra musical, pues conforman un mensaje integral y un fuerte apelativo hacia sus consumidores"¹⁴.

Así, podemos afirmar que el video es casi tan importante como el tema musical y se puede corroborar en cualquier canal de videos, lo primero que se produce es justamente la música, por obviedad, lo principal es que haya música para hacer un video.

Un artista desarrolla un proceso de producción y define -edita- su material, en lo sucesivo se pone en circulación comercial en los medios, lo cual se conoce como "corte de difusión, o sencillo". Este primer corte es conocido por las radios y/o por televisión, en el caso de televisión es por su videoclip.

Salvador Noriega, publicista creativo de J. Walter Thompson, México, manifiesta que el momento de aparición del videoclip hace evidente que el material musical ya está terminado, incluso el video

¹³ LEGUIZAMÓN, Juan Anselmo, Videoclips: Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural, Santiago del Estero, 1998. P.29

¹⁴ IBID. P.27



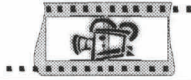
es el principal generador de una fuerte expectativa hacia inminente publicación de un disco. Esto agrega un importante aspecto en cuanto a las funciones del videoclip, que apoya la idea de cadena de producción del producto: el carácter promocional de esta obra. Para citar un caso: la insistencia de MTV con el videoclip "Discoteque" (dir. Stephane Sednaoui), primer corte del disco POP de U2, que junto al anuncio de la fecha de publicación del disco, preparó el terreno para una espectacular explosión en ventas. O lo que ha sucedido con artistas como Madonna que con el video "Music" abrió las puertas a la venta de su disco que lleva el mismo nombre.

Por mencionar otros ejemplos, ha pasado con artistas como Britney Spears. "I'm slave for you" estrenó su video meses antes de la presentación de su disco "Britney"; Paulina Rubio que con la intención de cruzar fronteras, lo logró a unas cuantas semanas de haber salido su video "Don't say good bye" o su versión en español "Si tu te vas" ha logrado posicionar su imagen y la venta de su disco que sin haber salido al mercado ha registrado una "preventa" (por llamarlo así) de varios miles de copias.

PRE-PRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POST-PRODUCCIÓN

CAPITULO 3

PRE-PRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POST-PRODUCCIÓN



CAPÍTULO 3

Preproducción, producción y posproducción.

3.1 El concepto o la idea creativa (Preproducción)

La mayoría de los videos ejecutan variaciones sobre un tema. Es decir, ya contando con el tema musical de base, se locaciona, selecciona y concentra un repertorio de escenografías adecuadas para el videoclip y se trabaja sobre ello, haciendo variaciones sobre tal conjunto de elementos. Es a lo que se llama la construcción del concepto: determinado repertorio de personajes, espacios formas, colores gestos y movimientos; después de esto se elabora un microuniverso rítmico y visual que caracteriza a la pieza musical y al artista.

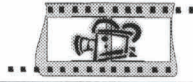
La determinación de un concepto remite además al procedimiento de abstracción en artes plásticas; por ejemplo, cuando se extraen determinados rasgos de una situación, personaje o estado de cosas para elaborar y ofrecer sintéticamente una imagen, una idea, sugerir una sensación o crear un impacto.

Podríamos considerarlo también como una transformación visual del tema musical, a nivel de los textos mediáticos, que puede entrar en conflicto o complementariedad con las locaciones, rostros y situaciones que ya de todas maneras nutre el tema musical.

Al preproducir un videoclip se organiza como mínimo un plan de rodaje, y en el rodaje mismo, se establece algún repertorio de visualización del tema musical. Este plan es también un plano de funcionamiento el cual hace referencia a cuáles son los materiales y movimientos en que se visualizará lo musical, qué rostros, situaciones, qué climas visuales, qué figuras, etc. de allí a la organización final o montaje.

Todos los productores consideran la preproducción como el paso más importante de cualquier producción, sea de audio, video, cine o televisión. Cuando un videoclip se prepara de una forma adecuada podemos ahorrar tiempo y dinero.

La preproducción se inicia cuando se tiene a la mano el presupuesto necesario para la grabación o filmación del video. El productor es el responsable de reunir al equipo de producción, parte del cual se encargará del videoclip durante la preproducción.



Una parte fundamental en el proceso de realización de un videoclip es el director, el cual es la inteligencia unificadora, pero también hay equipo de gran importancia que tienen participación en la preparación de un video. El director funge en gran medida como jefe, pues debe tomar en cuenta su trabajo y determinar la calidad e impacto de éste en el video terminado.

Además del director y del equipo técnico, un pilar fundamental en un video es el equipo creativo, el cual es quien crea el concepto del video además de un argumento, al igual que en un cortometraje o una producción cinematográfica.

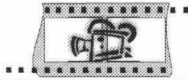
Para escribir un buen argumento es necesario hacerlo de una manera sencilla, sin palabras técnicas y de una manera detallada, para que el director y los técnicos puedan entender lo que se pretende con la historia del video o bien la idea general de cómo se presentará al artista en el videoclip.

Sin embargo, la calidad del director, el artista y el personal técnico, no es lo único que determina la factibilidad del financiamiento para un video. También la calidad del guión es importante.

El guión puede adoptar muchas formas. Podría ser un simple boceto o sinopsis, o un tratamiento, una descripción del filme propuesto como si se le acabara de ver. O bien, podría encontrarse bajo la forma de guión cinematográfico, la descripción escena por escena de la acción, y en algunos casos acompañadas de diálogos o sonidos ambientales.

En algunos casos, el guión está completo desde el inicio mismo del trabajo de un video. No obstante, su uso es limitado en términos prácticos, pues únicamente incluye (si es el caso, algunos diálogos) descripciones generales de las escenas, no instrucciones específicas acerca de los planos. Aún así, la preparación de un guión técnico, con una descripción plano por plano, se considera entre las responsabilidades del director.

En una de las primeras etapas del periodo de preproducción, el director se reúne con el productor, el guionista y el director de fotografía para idear los planos por utilizar en cada secuencia (aunque algunos directores lo hacen hasta que comienza el rodaje). En esta etapa suelen hacerse consultas a los departamentos más importantes. Hay directores que también pueden aprovechar el tiempo y realizar ensayos con los intérpretes, lo que permite determinar cuáles secuencias funcionan adecuadamente y cuáles no son acertadas.



Una vez decididos los planos, se les integra al guión, que podría ser alterado si el director juzga que algunos diálogos o sonidos ambientales son inútiles después de añadir los elementos visuales. Lo cual da como resultado el guión técnico.

En el guión técnico se utilizan abreviaturas de uso común para describir los planos, las cuales se explicarán en el capítulo 4, así como la información detallada acerca de los movimientos de cámara y bien las transiciones que se utilizarán al momento de la producción y postproducción.

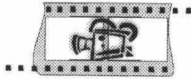
Cuando el director inicia sus consultas con los miembros clave del personal técnico, el director de fotografía sugerirá qué se puede hacer y qué no con la cámara. El diseñador de producción también sugerirá las contribuciones que pueden hacerse mediante el diseño de sets, la utilería y el vestuario para que el director logre sus propósitos en el video.

Steven Bernstein, en su libro de producción cinematográfica dice que algunos directores sostienen que una vez que las ideas se registran en el papel, la imaginación de todos los involucrados en un filme se paraliza, con lo que se pierden la inspiración y oportunidades que de otro modo serían imposibles durante el rodaje.

Lo mismo sucede en el caso de los videoclips, una de las técnicas empleadas por algunos directores para visualizar plenamente el videoclip es el storyboard⁴, el cual consiste en una serie de dibujos con los que se describen las escenas que se pretenden filmar. El número de planos por incluir en él es una decisión que corresponde al director.

La opinión de algunos directores como Ernesto Contreras, director del video "Desátame" del grupo Magneto, es que entre más cambios se hagan en el papel (y por lo tanto, menos cambios se hagan en el set), menores serán los costos de producción. "Un storyboard minucioso permite estudiar los detalles visuales antes de iniciar el rodaje; en ese momento pueden realizarse todas las alteraciones que se desee".

Otra ventaja del storyboard es que puede ser útil para mejorar los diálogos que se incluirán en el video, o bien los sonidos ambientales. Puesto que únicamente dispone del medio que le ofrece una página para comunicar sus ideas, el guionista corre el riesgo de sobrescribir. El storyboard, al contrario, le permite al director identificar lo que puede resultar innecesario, a la hora de filmar.



3.2 La producción de un videoclip (materiales y equipo de producción)

Ciertamente el productor es el individuo que coordina el proyecto, reúne el financiamiento y convoca a los diversos miembros básicos del equipo de producción (director, guionista, etc.). Pero es importante mencionar al equipo de pre-producción y producción así como sus funciones en una filmación.

Gerente de producción es el responsable de la organización general del video, lo que incluye actividades como la contratación del personal de apoyo, el transporte, la programación, la coordinación con los proveedores de servicios y equipo, el control de presupuesto, los pagos, etc. Un buen gerente de producción descarga en el director y en el productor de tantas presiones logísticas y organizativas como sea posible. Su labor es tan pesada e importante que por lo general dispone de varios asistentes.

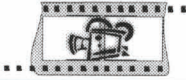
El **buscador de locaciones** es contratado por un tiempo determinado. Su función es encontrar las locaciones adecuadas para las diferentes escenas del guión. Las especificaciones son habitualmente preparadas por el director, con la colaboración del director artístico. A menudo se hacen modificaciones en el guión técnico y en el storyboard para sacar provecho de las características particulares de la locación.

El **gerente de locación** desempeña muchas de las funciones del gerente de producción; es responsable de obtener los permisos y garantías de accesos a locaciones, así como tomar acuerdos con la policía (en caso de seguridad necesaria), el cierre de avenidas, el manejo del público, etc.

Coordinador de producción es quien se hace responsable de la comunicación y de que los llamados sean elaborados y distribuidos, de que los mensajes sean efectivamente recibidos por el equipo y, en general, del orden de toda la documentación.

El **director**, es la parte medular, es un administrador que congrega las contribuciones de cada uno de los diversos especialistas involucrados en la producción. Un buen director posee una visión clara de lo que espera del videoclip una vez terminado, y sólo hará uso de aquellas ideas que obedezcan a su plan general.

⁴ El Storyboard es una escenificación detallada en la que los encuadres individuales son diseñados esquemáticamente uno



El papel del director es muy semejante al del director de una orquesta, quien no ejecuta ninguno de los instrumentos pero dispone de un plan específico acerca de cómo deben sonar esos instrumentos en conjunto; en el caso del video sabe unificar criterios de iluminación, fotografía, encuadres y movimientos de cámara, etc. para lograr un buen producto.

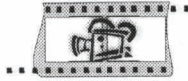
El **asistente de director** es un miembro muy importante del personal técnico. Trabaja en conjunto con el gerente de producción y puede entenderse como el gerente en el set, sea en estudio o locación. Es el responsable, por ejemplo, de apresurar al personal cuando una filmación se retrasa en relación con el plan de filmación.

El primer asistente de director suele encargarse de la dirección de los extras y de la supervisión de la acción periférica. El primer asistente, al igual que el segundo asistente de director se ocupan de que los protagonistas, el reparto y los extras (en caso de haber) se encuentren en el set en el momento indicado, lo que significa que el segundo asistente debe estar muy atento a horarios del programa, registrar las modificaciones, mantener informado al primer asistente y verificar la coordinación entre sí de los departamentos de maquillaje, vestuario, etc. a fin de que el personal técnico nunca se retrase por el artista o los extras.

El **tramoyista o grip** tiene como labor principal el instalar el soporte de la cámara (carro, o dolly, grúa, trípode) y operarlo cuando es necesario. Entre más complejo sea el soporte de la cámara, se requerirá de más tramoyistas.

El **director de fotografía** es conocido también como cinefotógrafo o director de iluminación, el director de fotografía supervisa el trabajo de todos los demás integrantes del departamento de cámara y ejerce el control visual general de un videoclip mediante la coordinación de la cámara con la iluminación.

La función de un **jefe de iluminación** consiste en dirigir la colocación de luces de acuerdo con las instrucciones del director de fotografía. La iluminación es una de las labores más complejas (de lo cual hablaremos más adelante) en un set, de modo que incluso en videos de bajo presupuesto suele emplearse a varios electricistas.



El **sonidista** también conocido como mezclador o grabador, se encarga de la grabación del sonido directo, llena el reporte respectivo, determina la posición de los micrófonos y sistemas de grabación y encabeza el departamento de sonido.

Uno de los elementos importantes en una filmación es el **continuista**, quien se asegura de la congruencia entre los diferentes planos de una secuencia. Sirviéndose de un reporte de continuidad y de una cámara fotográfica instantánea o de video, el continuista toma nota del vestuario de los actores, la calidad y dirección de la luz (previa consulta con el departamento de cámara), la posición de los decorados, la dirección de la mirada del personaje, etc. a fin de que las partes de las escenas rodadas sin secuencia, en momentos distintos, coincidan por completo en la edición del videoclip.

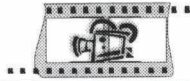
El continuista comprueba también que no se omita ninguna parte del guión y que el pizarrista anote en la pizarra en número correcto, en beneficio del editor, quien más tarde deberá catalogar los planos.

El departamento de arte se ocupa, durante la etapa de preproducción, del diseño de los sets y el vestuario. Consulta para ello al director de fotografía. Después, cuadrillas de construcción y artistas, levantan y decoran los sets.

El jefe del departamento de arte es el **diseñador de producción**, es el responsable, ante el director y director de fotografía, de la creación de la apariencia visual de la película. Diseña todos los sets, cuya construcción delega en el director artístico, quien coordina la realización de sus diseños al mando de una cuadrilla de construcción y un dibujante técnico, en tanto que un jefe de compras es responsable de la adquisición y contratación de utilería.

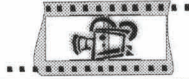
Todos los miembros de los departamentos de **maquillaje, peinado y guardarropa** deben trabajar muy de cerca con el gerente de producción y los asistentes del director, para saber a quién se necesitará, en qué momento y cómo debe lucir.

Existen muchos tipos diferentes de **efectos especiales**, como por ejemplo la pirotécnia, la fotografía especial, las miniaturas, las armas de fuego y las acciones aéreas; para cada uno de los cuales se emplea a especialistas. Un **supervisor de efectos especiales** coordina el trabajo de los expertos con el director y el departamento de cámara, todo con el fin de producir los efectos deseados.



Pero, como cada filmación tiene necesidades particulares, es frecuente que a esta lista básica de personal técnico se añadan muchos otros especialistas, de acuerdo con el grado de dificultad del video.

Los medios técnicos que se usan condicionan las características de realización de la producción. No siempre es posible escoger los medios técnicos



3.3 La iluminación en un videoclip

En la actualidad, los adelantos de la electrónica y de otras muchas ciencias permitieron que los pesados tubos de cámara se sustituyeran por otros más delicados y sensibles, y por lo tanto el nivel necesario de iluminación disminuyó. Esto permitió que los grandes reflectores, no solo por tamaño sino por consumo energético, fueran sustituidos por lámparas más sencillas y pequeñas.

Todo esto no quiere decir que la iluminación no sea necesaria ni mucho menos que no sea importante en cualquier tipo de grabación.

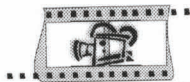
Podemos decir que hay dos tipos de iluminación: la natural y la artificial. La natural se genera a partir de la luz que nos proporciona el sol, o la que reflejan los objetos iluminados por este. Y la luz artificial, como su nombre lo determina es la producida por cualquier fuente luminosa, desde la luz de una vela hasta la de una lámpara.

Iluminar un objeto o un lugar de grabación para registrar la imagen del mismo no es una tarea sencilla. La iluminación solar varía durante el día. Al amanecer la luz del sol no tiene la misma intensidad que al mediodía o la atardecer. Incluso la variación de los colores que se produce durante el día es muy amplia.

Lo anterior se compensa con filtros de luz, o bien en las cámaras modernas con el ajuste de los niveles de blanco y negro. Con ello se persigue que la cámara al registrar la imagen de video, grabe la misma con colores precisos.

Una de las cuestiones más importantes que se ha de tener en cuenta en la captación de imágenes en video es precisamente la luz. Su importancia además incide en dos aspectos fundamentales, y sin embargo, conceptualmente distintos: la calidad técnica y la belleza artística.

En el primer caso la importancia se debe a la propia construcción y propiedades de los tubos de las cámaras que, son distintos en cada caso y cada una requiere unas cantidades y estilos de iluminación propios. En el segundo, la importancia es mayor, ya que la pantalla del receptor no es más que una superficie plana y por tanto con sólo dos dimensiones: longitud y anchura. No hay profundidad visible o que pueda ser apreciada. Sin embargo, las escenas tienen tres dimensiones y la única manera que tenemos para obtener una idea de esta tercera dimensión es a base de una adecuada iluminación de la escena.



En el estado actual del video y la televisión, es obvio hablar exclusivamente en términos de color. Por ello, empezaremos por definir tres conceptos de vital importancia en toda radiación luminosa: **Matiz** (tono), **Saturación** y **Brillo**.

El término **Matiz** se refiere a aquella característica que permite clasificar una radiación luminosa como roja, verde, azul, etc.

Por saturación se entiende el grado por el cual un color se separa del gris neutro para aproximarse a un color puro del espectro. Un gris neutro tendrá una saturación nula y un color espectral puro tendrá un 100% de saturación.

El brillo es la característica de cualquier sensación luminosa que permite clasificarla como equivalente a la sensación producida por un elemento de una escala gradual y sucesiva de grises neutros.

Otro término igualmente importante y del que se hablará frecuentemente en éste ámbito es la temperatura de color.

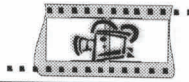
Una de las primeras cuestiones a plantearse es la de cómo definir, o más bien cómo determinar, qué es la luz blanca y a qué radiación corresponde.

El sistema actualmente utilizado para especificar los distintos tipos de luz blanca es la temperatura de color. Cuanto más elevada es la tensión con la que se alimenta una lámpara incandescente, tanto mayor es la temperatura del filamento de la lámpara y, por tanto, su flujo luminoso. Además, la luz producida al aumentar la tensión irá variando gradualmente de croma⁴, pasando de tonalidades cálidas a tonalidades cada vez más frías. Es posible, por tanto, asociar los distintos tipos de luz blanca a las correspondientes temperaturas con las que podría funcionar el filamento.

Por supuesto, se hace referencia a la luz producida por una lámpara modelo (cuerpo negro) ideal, cuyo filamento sea capaz de resistir temperaturas elevadas a las que no se podría llegar con las lámparas actualmente en uso.

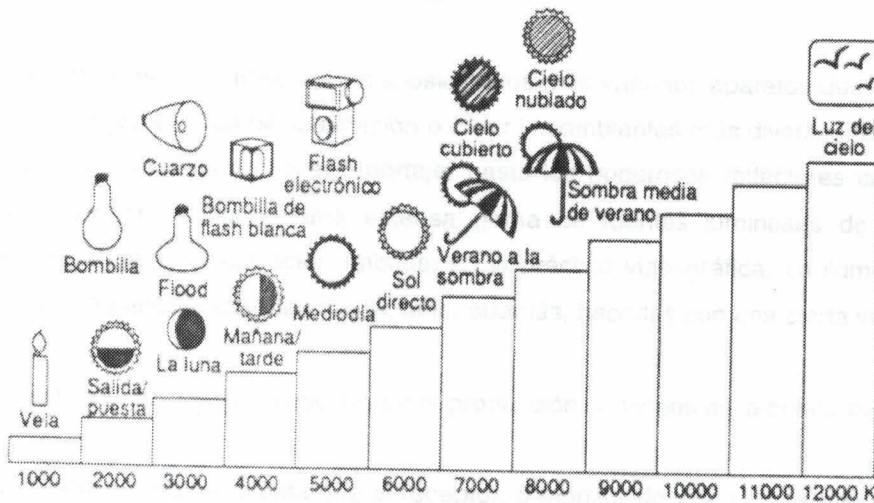
La temperatura de color se mide en grados Kelvin (K), obtenidos de los grados centígrados más el número 273.

⁴ Croma. Indicación del Grado de riqueza de un color que varía desde el gris neutro al matiz de saturación total.



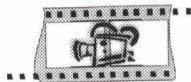
En la tabla siguiente se indica la temperatura de color de algunos tipos de luz blanca.

Luz	° Kelvin
Luz salida/puesta de sol	1500 - 2000
Luz lámpara doméstica	2500 - 2900
Luz lámpara profesional cine/video	3000 - 3300
Luz solar mediodía	5000 - 5500
Luz diurna a la sombra	6000 - 7000



Los principales problemas en la iluminación, generalmente se originan cuando se debe reforzar la intensidad luminosa con luz artificial. La luz artificial debe ser empleada cuando con la luz natural los tubos de la cámara no tienen la suficiente cantidad de luz para dar una imagen de calidad. Las modernas cámaras de video indican cuando la luz es muy poca, de tal forma que la imagen si se registra con ese escaso nivel de luz no tendrá la más mínima calidad.

Con el empleo de la luz artificial se comienzan a generar problemas que con la luz solar no suceden. Uno de ellos es la aparición de sombras más duras. Ello se debe al tipo de lámpara de luz puntual que se emplea. A estas lámparas se le agregan otras que originan una luz difusa y que permite rellenar aquellos lugares bajos de iluminación.



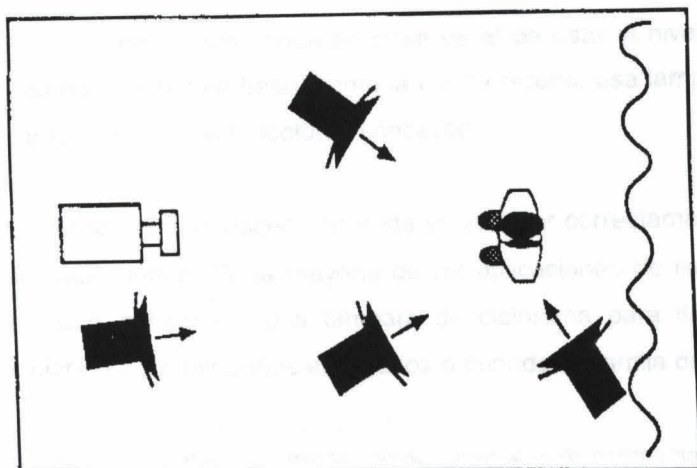
En ocasiones sí se acercan demasiado las lámparas a las personas se origina un brillo muy fuerte en el rostro. Se dice que la imagen está "quemada" es decir pasada de luz. Por el contrario, cuando las lámparas están muy alejadas al individuo u objeto a grabar está escaso de luz y origina problemas en la calidad de imagen.

Otro problema se genera cuando se deben mezclar la luz artificial con luz natural. Es en este instante cuando se comprende la habilidad del camarógrafo o del luminotécnico. En estos casos se debe determinar cual es la luz que predomina y ajustar los filtros de la cámara para la misma. Si existen movimientos de cámara deben estar dentro del rango de la iluminación predominante para evitar cambios de coloración en la imagen grabada.

Hoy en día, el iluminador tiene a su disposición los más variados aparatos que le permiten obtener los más complejos efectos de iluminación o crear los ambientes más diversos. Desde las pequeñas luces portátiles, empleadas en el reportaje, hasta los poderosos reflectores capaces de iluminar toda una calle en la noche, una extensa gama de fuentes luminosas de las más variadas características tiene su aplicación habitual en la práctica videográfica. La iluminación tiene como función no sólo hacer visibles las cosas, sino, además, hacerlas con una cierta intención o estilo.

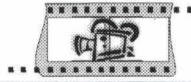
Una de las funciones más importantes en la producción de videos es la buena iluminación.

Es muy importante darse cuenta que el receptor, o monitor de video no es más que una superficie plana rectangular. No hay profundidad visible o que pueda ser apreciada. La única manera de lograr una tercera dimensión, o bien, una profundidad adecuada, es mediante la iluminación.



En un estudio, la iluminación frontal o principal consta de reflectores que están diseñados para iluminar al sujeto de forma que se destaque de los planos del fondo. Es fuente principal de iluminación.

La iluminación frontal debe colocarse hacia la izquierda o la derecha del sujeto. Al ser



iluminado el sujeto desde un lado, proyectará una sombra molesta en el otro lado, que deberá eliminarse con una luz de relleno. Es esencial que los reflectores para la iluminación frontal tengan una lente, comúnmente llamada fresnel.

La luz producida por un reflector fresnel es mucho más controlable que un reflector ordinario sin esta lente. Resulta muy importante que la iluminación frontal consista en una lámpara enfocable cuyo haz lumínico pueda ajustarse desde una porción pequeña hasta una iluminación desbordante. Eso permite que la luz pueda controlarse perfectamente.

Un importante accesorio para estos reflectores son las puertecillas o viseras. Hay unidades de 4 y de 8 viseras, cuyas configuraciones permiten eliminar la luz que no se desea proyectar.

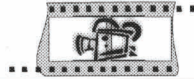
La luz auxiliar o de relleno está destinada a iluminar las sombras que proyecta la iluminación frontal. Esta luz auxiliar se usa para controlar el rango de contraste, el cual sería excesivo si sólo se usara luz frontal. Esos reflectores tienen un borde lumínico muy suave y usualmente no son controlables (no tienen viseras). Debido a ese borde de proyección, su iluminación es muy mezclable con la proveniente de otras unidades.

La luz posterior es la que se aplica a espaldas del sujeto. La función de esa luz posterior es crear una "ilusión de profundidad". La luz predominante posterior hace resaltar la cabeza y los hombros del sujeto. No obstante, las características de la luz posterior son las mismas que para la iluminación frontal. También en el caso de iluminación posterior es conveniente usar las viseras de los reflectores, para evitar el "derrame" de luz. En muchas ocasiones, las luces posteriores están próximas al sujeto que las luces frontales. Esto permite usar en estas lámparas voltajes menores.

El objeto de la iluminación de base es el de usar el nivel de luz ambiental hasta una intensidad utilizable. La luz de base, como la luz de relleno, usa lámparas de iluminación no controlable, que por lo general, son reflectores cóncavos.

La iluminación de escena consiste en iluminar correctamente un escenario individual, ciclorama⁴ o cualquier fondo. En la mayoría de las aplicaciones de iluminación de escenas se usa ya sea un reflector cóncavo o una lámpara de ciclorama para iluminar tanto la escena como el propio ciclorama. En pequeños escenarios o cuando la parrilla de lámparas está a una altura de 4 metros,

⁴ Ciclorama: Tejido liso muy estirado por su fijación al suelo, o mediante pesas en la parte inferior y sujeto al techo por arnilas, que se usa como fondo o forillo en los estudios, para dar ilusión de que el espectador se encuentra en medio del ambiente presentado en su pintura. También vista pintada en un cilindro sinfín.



la mayoría de las veces se usan las lámparas del ciclorama para iluminar éste de arriba abajo tan uniformemente como sea posible. Cuando se requiera iluminación desde el piso hacia arriba, entonces se usa una batería o hilera de lámparas.

La iluminación para efectos especiales utiliza lámparas especialmente diseñadas para proyectar formas o patrones en una superficie determinada. Cada luz del estudio da lugar a que todos los objetos hasta donde llega proyecten una sombra. Las sombras múltiples distraen y destruyen la composición del encuadre escénico de la imagen. Los cinematografistas llaman a esa luz "dirty light" (luz sucia). Por consiguiente, una gran proporción del trabajo de iluminar para la toma con cámara electrónica es el de limitar sombras donde contribuyan a mejorar la composición escénica, en vez de destruirla.

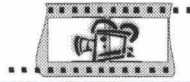
Para controlar las sombras existen dos métodos generales. Uno es el de emplazar los focos en posición hacia donde están las sombras naturales, además de dirigir los secundarios hacia donde se proyecten sombras en zonas poco prominentes o debajo de la línea de encuadre de la cámara.

El segundo método de control es mediante el uso de filtros difusores de vidrio hilado en todos los reflectores. Estos filtros hacen que las fuentes de luz sean de tal tamaño que las sombras se reduzcan a un mínimo, o sean débiles que otras fuentes de luz tiendan a eliminarlas completamente.

Las luces de plano principal, las luces de ambientación, las luces posteriores y las de acentuación usualmente son, en cierta forma, "luz de foco" (una unidad de enfoque del tipo cuarzo y de cara abierta). Cada una de estas fuentes de luz está normalmente equipada con cuatro viseras que permiten el corte parcial de luz en la parte superior, en la inferior o en los costados.

Tal capacidad de recortar (eliminar) luz indeseable es una característica fundamental de cualquier fuente de luz, ya que sin la posibilidad de controlar exactamente las proyecciones de luz, es imposible eliminar las sombras indeseables. Estas unidades son muy eficientes en cuanto al volumen de luz, pero las viseras con que están equipadas sólo "cortan" la luz del rayo principal, dejando la luz difusa sin controlar.

Debido a su gran luminosidad, esta luz difusa es lo suficientemente fuerte para proyectar sombras pronunciadas e indeseables. Esa condición puede corregirse y tales unidades resultan muy prácticas con este método:



- Una "embocadura" de metal que consiste en una placa cortada para que quepa el portafiltros, con un orificio central de 10 cms. y un tubo de metal de 10cms. de diámetro por 15 cms. de largo que se extiende hacia delante desde la placa retenida en el portafiltros. Todo este conjunto debe pintarse de negro para evitar reflejos. Como resultado, se obtendrá un excelente foco de buena intensidad lumínica y un control de los rayos luminosos muy efectivo.

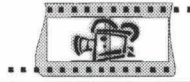
La ubicación de unidades del tipo "foco" en relación con las caras de los personajes, productos o fondos escénicos, es un asunto que requiere cuidado por parte del técnico de iluminación, tanto para controlar la luz como las sombras.

La luz principal debe proyectarse desde un lado del centro de toma de la cámara, lo suficientemente alejada a un lado para modelar una cara o un objeto haciendo a que un lado sea más luminoso que otro. Pero no debe angularse demasiado hacia un lado, puesto que se originaría una sombra pronunciada sobre la mejilla y una sombra silueteada tras el hombro opuesto al lado dónde está la luz más intensa. Por lo general, la luz se angula entre 10 y 20 grados fuera del centro de ubicación óptima para caras y otros objetos muy modelados.

También debe considerarse la altura en que estará la unidad iluminadora. Esa unidad debe estar lo suficientemente baja para evitar sombras densas bajo las cejas y, aún así, lo suficientemente alta; de manera que la sombra de la cabeza se proyecte bastante por debajo de la línea de los hombros detrás del sujeto. Este importante emplazamiento de la sombra es la razón por la que los sujetos nunca estén demasiado cerca del fondo escénico.

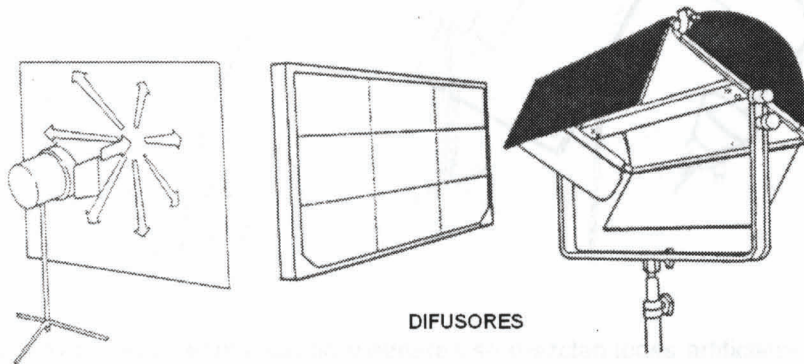
La luz posterior debe colocarse lo suficientemente baja o por lo menos, a un ángulo llano, para evitar que se proyecte muy inclinada hacia abajo sobre la frente, añadiendo grandes luces y sombras faciales indeseables. Tampoco deberá proyectar sombras el sujeto sobre la mesa o piso, donde distraen la atención en la composición general de la escena.

No es necesario que la luz esté directamente detrás del sujeto. Esa luz puede moverse un poco hacia un lado si esto ayuda a resolver un problema de sombra. También conviene indicar de nuevo que la luz posterior nunca debe ser de una luminosidad tal que produzca una sombra tan fuerte que logre imponerse a la imagen en general.



Las luces de ambientación son menos propensas a producir problemas, aunque también pueden presentarse. El control de sombras es cuestión de mover las unidades vertical u horizontalmente.

Normalmente, la luz básica la suministran los reflectores cóncavos o las lámparas de cuarzo de algún tipo. Por lo general, permanecen colgadas frente al área que iluminan aproximadamente a dos metros sobre el piso. Estos reflectores deben tener filtros difusores de vidrio hilado, tanto para reducir las sombras como para comodidad de los personajes actuantes.



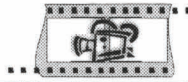
Por último, la atenuación o el control de luz o de oscuridad es otra función importante en el plató⁴. Esto permite que cada una de las lámparas pueda tener distinta intensidad para lograr una mezcla de resultados muy atractivos en la producción final. Estos atenuadores no se usan sólo para balancear las luces, sino también para "pintar" con luz y crear ambientes de escena.

Es muy importante darse cuenta que si las luces frontales se mantienen bien altas, los tonos del rostro permanecerán siempre igual. Teniendo esto bien presente, la luz auxiliar puede ahora atenuarse para crear efectos dramáticos, lo mismo que con la luz posterior y de base. Al atenuar la luz del ciclorama coloreado se crean efectos visuales muy interesantes y, también, aumentando la intensidad de las hileras de lámparas sobre el piso se crean efectos de horizonte.

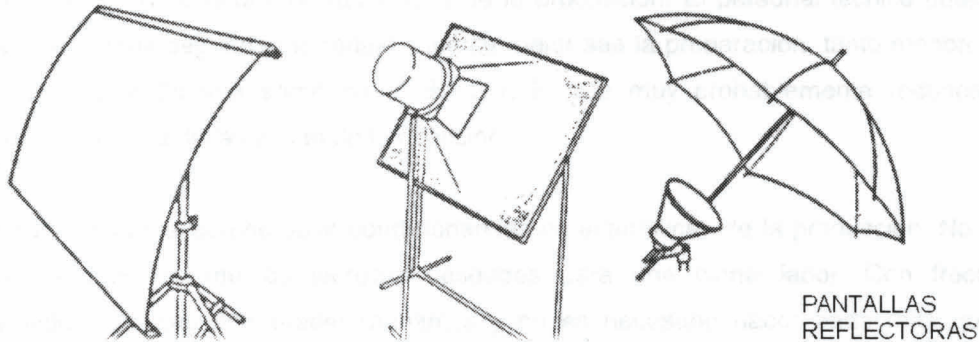
En cuanto a iluminación en exteriores, cuando ésta debe ser reforzada o modificada se utilizan, profesionalmente, arcos voltaicos de gran potencia capaces de competir con la luz solar. Las lámparas de xenón⁴, pueden ser utilizadas en todos estos casos en que es preciso suavizar las sombras duras producidas por los rayos del sol.

⁴ Plató. Cada uno de los recintos cubiertos de un estudio, acondicionado para que sirva de escenario en el rodaje de una película o realización de un programa de televisión.

⁴ lámpara de xenón. Su temperatura de color se encuentra alrededor de los 6000 grados K; por lo que es posible variar su intensidad del 20% al 120% sin cambiar de temperatura de color. Es una cualidad muy importante para la toma de vistas en color, sobre todo en exteriores al anochecer y al amanecer.

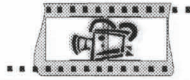


Pero existe otro recurso muy sencillo y de gran efectividad: las pantallas reflectoras de sol. Consisten en grandes bastidores que soportan una superficie plana (generalmente de aluminio) y que, debidamente orientadas, reflejan la luz recibida del sol sobre la superficie en que se deseen unas luces más duras o más suaves.



Cuando en una iluminación de exteriores se mezclan luces artificiales de este tipo con la luz solar, debe aplicarse cuidadosamente el principio de que la luz artificial debe alcanzar la misma temperatura de color que la luz solar. En caso de que no se disponga de focos luminosos que alcancen esta temperatura, deberá elevarse ésta por medio de filtros adecuados que sitúen el valor de la temperatura de color de los focos al mismo valor que alcanza la luz natural en ese momento.

El mismo problema de luces con distintas temperaturas se produce cuando se filma en interior iluminado por luz solar, pero en el cual es necesario reforzar la luz por medio de aparatos de luz artificial. En este caso, o bien se eleva la temperatura de color del interior, por medio de los filtros que acabamos de citar, o se reduce la temperatura de color de la luz natural mediante la operación de filtrar la luz que entra por los ventanales con gelatinas de color que cubran todo el espacio de la ventana.



3.4 Cómo se filma un videoclip

Concluida la pre-producción, lo ideal es que el director y el equipo de producción posean una idea muy clara de la composición visual de cada plano, de los puntos donde serán colocadas las luces y de los sitios que ocuparán. Así mismo, todos deberán tener una idea muy precisa del tiempo que se dispondrá para cada una de las etapas de la producción. El personal técnico puede proceder entonces con toda seguridad al rodaje. Cuanto mejor sea la preparación, tanto menores serán las presiones a que se vea sometido el director, lo que muy probablemente redundará en una significativa mejoría de la calidad de la dirección.

Los medios técnicos que se usan condicionan las características de la producción. No siempre es posible escoger los medios técnicos deseados para una cierta labor. Con frecuencia, las modalidades técnicas son predeterminantes y no es necesario hacer nada más que tener en cuenta los medios disponibles al preparar todas las fases de la pre-producción.

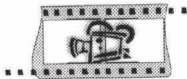
En fin, no se debe descuidar jamás, durante toda la producción, las posibilidades y los límites de los medios técnicos de que se dispone para obtener el mejor resultado. En otras palabras se debe tratar de utilizar los medios técnicos más adecuados e idóneos para realizar nuestra producción; pero si esto no es posible, es preciso adecuar nuestro proyecto a la base técnica disponible.

La técnica de filmación y grabación varía notablemente según los medios técnicos: cámara de cine (una o más), de televisión o video digital (una o más). También varía dependiendo del ambiente o ambientes en los cuales se realiza la producción; en uno o más laboratorios, en exteriores, en un estudio de televisión o en un ambiente predispuesto para filmaciones cinematográficas o videos.

Así mismo, nos podemos enfrentar a algunos problemas como por ejemplo; el orden de la filmación. En general, este aspecto es fundamental de la producción ya se habrá discutido en la fase de preproducción, preparando después el orden de las escenas, de las secuencias y sobre todo, el plan de producción.

Las cuestiones fundamentales que siempre deben tomarse en cuenta para elaborar la técnica propia de filmación son:

- La relación entre el ángulo de visión del ojo y la filmación.
- El punto de vista, esto es, la posición de la cámara respecto al objeto de la filmación.



- Las alteraciones ópticas producto de los objetivos y de las posiciones de la cámara, y los significados que por ende se pueden asumir.

Al efectuar la filmación debemos recordar que el límite de la producción óptica de la realidad que efectuamos con la cámara, esto es, la selección de una sola parte del ángulo normal, resulta una característica positiva del lenguaje de las imágenes. En realidad, escogemos ya sea el área visual que queremos presentar a quien verá nuestro videoclip, o dentro de cada una de ellas la sucesión y duración de los detalles que queremos resaltar.

Relacionado con este aspecto de selección de las imágenes, se presenta también la cuestión del punto de vista, esto es, la posición de la cámara, la angulación en la que filmamos la escena o el objeto.

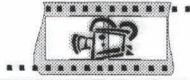
Si deseamos presentar un automóvil, podemos escoger entre mostrarlo detenido o en movimiento, en qué ambiente (una calle citadina, un ambiente campestre o marino, una sala de exhibición de ventas, la fábrica donde fue manufacturado, un set con fondo neutro), pero también dónde y cómo: desde arriba, abajo, de frente, de lado, cerca, lejos, etc.

Tenemos todavía múltiples posibilidades con los movimientos de la cámara (*dolly*⁴) o del sistema óptico (*zoom*) y sobre todo, con el montaje de encuadre sucesivo.

Construir una secuencia con varios encuadres (campos largos, campos medios, contracampos, primeros planos) requiere un trabajo de reflexión, preparación, capacidad de identificación y selección de los elementos y de los puntos de vista que se van a exponer en sucesión. Todo esto puede parecer complejo y difícil, pero con frecuencia produce buenos resultados expresivos y una comunicación eficaz.

La tendencia del principiante a usar mucho los movimientos de la cámara y el zoom, haciendo encuadres larguísimo, lleva casi siempre a un discurso confuso e inexpressivo. No por casualidad es tan apreciada la dificultad estilística que algunos directores enfrentan y superan en sus videos con secuencias de planos largos. Se trata en efecto de virtuosismos expresivos verdaderos y propios que requieren también, para su realización, de una gran habilidad técnica.

⁴ Dolly. Plataforma rodante en que se instala la cámara, que le permite gran cantidad de movimientos.



Numerosos encuadres de diverso tamaño y posición permitirían, en la fase del montaje, muchas soluciones diferentes, y de las cuales se puede escoger la mejor. Por consiguiente, durante la filmación es necesario incluir detalles, inserciones o encuadres del montaje.

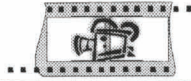
Aunque todo lo que hemos mencionado puede servir en casos especiales, una regla fundamental que no hay que descuidar jamás es numerar todas las tomas, de anotar todos los datos. Usar la claqueta, se trate de una simple pizarra, de un pedazo de papel o de un sofisticado sistema electrónico, y al mismo tiempo hacer u ordenar hacer, un informe escrito de toda la filmación. Mientras se cuente con más datos e información se facilitará el trabajo de reconstrucción e integración, y se agilizarán todas las fases de la posproducción.

Al inicio de un día de rodaje, a menos que se trate de un documental, el director no ocupa por lo general el centro de la actividad. El personal técnico emprenderá la tarea de preparar el equipo bajo la vigilancia del asistente de dirección.

Una vez listo el equipo y preparado el set, la aparición del director es más notoria. Revisará el plano a través de la cámara y solicitará cambios y ajustes, los cuales serán (o cuando menos esto es lo que el productor espera) de menor importancia y fáciles de realizar. No obstante, en ocasiones puede ocurrir que el director se encuentre con que cierto plano previsto es inadecuado, y que solicite la modificación total de la instalación. Esto indudablemente causará molestias a todos los involucrados, pero se trata de un momento importante.

Si el director es de alto nivel, estará más interesado en la calidad del videoclip que en la comodidad del personal técnico. Una de las ventajas de contar con el asistente de dirección es que los directores pueden ejercer más fácilmente sus prerrogativas y realizar cambios por no haber intervenido directamente en la preparación física del plano.

Si, por el contrario, el director ha trabajado con el personal desde primera hora de la mañana, su conocimiento de lo mucho que se ha laborado en la preparación del plano puede influir en su evaluación de la calidad de éste. Es por ello que el director debe establecer una distancia crítica, a fin de convertirse en árbitro de la calidad estética. A nadie le gusta tener que repetir tareas difíciles, pero un equipo técnico profesional comprenderá el motivo por el cual un director necesite desempeñar su trabajo de esta manera.



La cadena de mando entre el personal técnico de un video es de suma importancia. El asistente de dirección actúa como filtro de información para el director. Las únicas otras personas con acceso directo al director son el director de fotografía, el director artístico, quizá el sonidista, el continuista y, por supuesto el productor. Esta estructura está concebida para asegurar que el director no se vea abrumado por información irrelevante. Sólo la información absolutamente esencial para la creación del videoclip debe ser canalizada hacia el director.

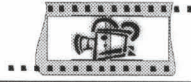
Antes de que el director disponga la puesta en marcha de las cámaras, es probable que se solicite la realización de una mecánica. La mecánica es, en este caso, un repaso de la acción a fin de que los técnicos revisen sus ángulos, verifiquen la calidad del sonido y establezcan la posición de los actores. Durante una mecánica, el asistente de cámara puede hacer marcas en el suelo para ajustar el enfoque del objetivo.

El director puede efectuar entonces varias consultas individuales a los responsables de los diferentes departamentos, para conocer sus recomendaciones y realizar modificaciones adicionales en caso de ser necesario. Debe señalarse que es práctica común que el director converse por separado con cada persona, a fin de evitar discusiones grupales, que suelen ser prolongadas y deteriorar la disciplina del set. Por supuesto que cada director trabaja a su manera y que cada plano implica requerimientos diferentes.

Algunos directores gustan de sostener largas conversaciones con todos los miembros del reparto y el personal técnico para subrayar el carácter cooperativo de la producción. No obstante, estos directores democráticos son raros y sus producciones pueden resultar de gran intensidad emotiva.

Aunque los directores están protegidos en gran medida contra las problemáticas cuestiones técnicas del rodaje, deben ocuparse sin embargo de cumplir el plan de filmación. El director ejerce el control creativo general, pero también debe responder ante el productor, quien no desea que se pierda dinero. Si el director se retrasa en el plan, por lo general será combinar o cambiar los planos a fin de que la producción recupere el tiempo perdido y se ponga al día. Lo ideal es, que libre de presiones o compromisos de este tipo, el director pueda mantener el rodaje dentro del plan.

El director también debe ocuparse del personal técnico. Dado que tanto en cine como en televisión es un trabajo en colaboración, y es difícil que un director consiga un buen filme con un equipo técnico insatisfecho. Así, el director debe trabajar de cerca con el gerente de producción y confirmar que el personal técnico no se vea obligado a cubrir horarios prolongados o en

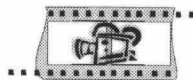


condiciones adversas. El personal técnico puede ser capaz de tolerar este tratamiento, pero, en última instancia, esto se reflejará en su trabajo y el videoclip pagará las consecuencias.

Es cierto que el plan de filmación es función del gerente de producción, pero el director no puede desentenderse de todo lo que afecta a su personal técnico. Si a éste se le alimenta bien, se le ofrece el descanso adecuado y se le trata correctamente, y si trabaja en un videoclip de su interés con un director que da muestras de estar bien organizado, el resultado será un trabajo excelente. En estas circunstancias, el personal dará lo mejor de sí, cosa que sólo puede obrar en beneficio del videoclip.

Hoy en día, algunos directores siguen concediéndole especial atención a la actuación. Conciben la función de la cámara como de cobertura de la acción, más que como de control de la percepción del público.

La cobertura es, en efecto, un término de amplio uso. Significa mostrar la acción desde varios ángulos, a fin de que la historia pueda ser claramente vista en su totalidad. La historia es tratada entonces como algo que la cámara se limita a registrar. Sin embargo, otros directores creen que las ideas centrales de un video son más importantes que la conservación de la estructura original de la historia. La narración se emplea sólo como un elemento más de la producción, tal como se utilizan la iluminación, el sonido o la composición, todo lo cual es puesto al servicio de las ideas.



3.5 La post-producción

Juan Anselmo Leguizamón señala que si consideramos a la post-producción como la etapa definitoria del videoclip, dan el tono organizativo al video al menos en dos modalidades-tipo: el secuencial y el poliédrico.

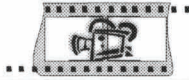
Para introducirnos en estas modalidades, podemos decir que el poliédrico espesa el desarrollo temporal a favor de una especialización: el video concretamente gira en torno a (tal escenario, personaje o escenas), compone, se interna en un espacio, narra un espacio o atmósfera, sugiere presencia simultánea en varios lugares o detalles, provoca la sensación del presente continuo ligándose a los ejes de rotación.

El modo secuencial prioriza un desplazamiento, se anuda a la progresión en el desarrollo visual, son los más cinematográficos, que vinculan ciertos acontecimientos en breves argumentos. Pero para ello hay que tener en cuenta que en estos tipos operan solo a nivel de referencias para el análisis y no como casos puros que dividirían la morfología en dos bandos, ya que sería más probable encontrar conmutaciones entre ambos y contaminaciones mutuas.

Podemos considerar los modelos secuenciales, los que muestran elementos de "escape-persecución", algunos desarrollando trayectorias de dos personajes, insertando el rostro cantante desde otro ámbito escenográfico, o bien con el relato de desventuras amorosas estudiantiles, insertando al grupo desde otro ámbito escenográfico; y como modelos poliédricos los que muestran performances con post-producción fuerte o costosa y los registros que giran en torno a personajes y escenas, o figuras y leyendas.

Virgilio Tosi, en su texto "El lenguaje de las imágenes", señala que para post-producir se requiere cierto esfuerzo, las fases de la post-producción pueden simplificarse si hubo una buena preparación y si la producción verdadera y propia se realizó como estaba prevista y sin complicaciones. En cambio, errores o insuficiencias de la fase de preproducción, o bien dificultades surgidas durante la filmación, pueden crear problemas para el iter de terminación del trabajo. También se pueden necesitar modificaciones al proyecto original, que requieren ser adaptadas sólo una parte de los objetivos que se habían propuesto.

Alguna vez se pensó que el video suplantaría a la película, lo cual efectivamente ha ocurrido en ciertos ámbitos. Pero el video también ha demostrado ser benéfico en la producción,



cinematográfica, simplificando algunos procedimientos y aportando una flexibilidad creativa antes imposible. Ahora en la post-producción el productor puede elegir varias rutas diferentes.

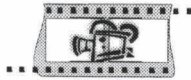
- Película negativa, copia de trabajo, copia compuesta, copia de exhibición.
- Película: edición no lineal, conformación, tiraje en video, videos maestros.
- Película, edición offline, conformación, tiraje en video, videos maestros.
- Película: edición no lineal en disco duro, tiraje en película, conformación.

Así mismo, se dispone también de muchos formatos de video:

- De una pulgada (2.54cm): Ampliamente utilizada como formato de transmisión televisiva. Por lo general se presenta en una bobina.
- U-matic de 3/4 de pulgada (19mm) (incluye banda alta y tipos SP), de menor calidad que la de una pulgada. Se ofrece en casete. Suele empleársele en la edición offline, noticieros y trabajo industrial, aunque está siendo remplazada por la Betacam-SP para estas últimas dos funciones.
- Betacam-SP. Cinta de 1/2 pulgada (12.5mm) pero de muy alta velocidad y alta calidad de imagen, comparable en muchos sentidos a la de una pulgada.
- D1 y D5. Generalmente se les usa en post-producción como cinta maestra, más que para grabación en locación. Posee una imagen de alta calidad de transmisión, casi perfecta. Sistema digital más que analógico.
- D2 y D3. Nuevamente sistema digital, pero con cintas de diferente medida y con señales de luminancia y crominancia compuestas, aunque con funciones componentes intermedias (no completamente componentes, como el caso D1, de calidad superior), a pesar de lo cual su calidad de transmisión sigue siendo alta.

La videocinta opera en forma muy similar a la audiocinta. Una cabeza produce una carga magnética que crea un flujo, el que a su vez genera un patrón en las partículas magnéticas de la cinta. Ahora todos los sistemas de video han sido superados por el desarrollo del video digital. Las grabadoras de video digital no registran la imagen, sino la información de la imagen, crominancia y luminancia. Esta información puede almacenarse y después recuperarse con una pérdida mínima de calidad, ya que las imágenes son recreadas más que reproducidas.

Las cintas digitales pueden dar lugar a copias de varias generaciones y someterse a procesos diversos sin sufrir prácticamente pérdida alguna de una generación a otra, siempre y cuando la señal de video conserve sus partes componentes.



Esta calidad en generaciones de copias significa que muchos efectos especiales pueden ser utilizados con cinta digital para crear una imagen de capas múltiples. Un primer paso podría realizarse a través de una Paintbox (que opera en forma semejante a la pintura, pero en la que en lugar de pinceles el operador utiliza una aguja), en la que puede pintarse el fondo.

La cinta en la que se ha grabado la imagen combinada (el fondo en paintbox y el material original) es colocada entonces en la máquina de reproducción. El proceso se inicia de nuevo y las primeras imágenes se combinan con otra imagen. Estas imágenes se graban y la cinta es colocada de nueva cuenta en el aparato de reproducción, y así sucesivamente.

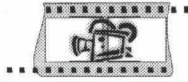
Disponiendo de este tipo de tecnología, es razonable comenzar en película y pasar inmediatamente a video para la edición y los efectos especiales, si el programa incluye efectos y si el producto final está destinado a la televisión, caso concreto, los videoclips.

Cada generación dispone una pérdida de calidad, aparte de lo cual su producción es un proceso lento y difícil que desalienta a los editores a hacer tantos cambios; sin embargo, el sistema online/offline de edición en video resuelve en parte uno de los problemas de la pérdida de calidad en video a causa de varias generaciones.

Las suites o islas para la edición íntegra en video son de alto costo. Deben disponer de varias reproductoras del formato principal, otras reproductoras de formatos que podrían utilizarse, de una controladora de edición, inevitablemente de un equipo de cómputo y de algunos tipos de generadores de efectos especiales, una mezcladora visual para controlar la combinación de planos (cortes, disolvencias, etc.), así como equipo de sonido, equipo de prueba y medición y monitores.

Dado que cada hora en estas islas es muy costosa, el realizador no deseará perder mucho tiempo ahí en la toma de decisiones. Éste es el motivo de que la mayoría de las decisiones se tomen fuera de línea, en instalaciones menos costosas conocidas como offline.

Cuando se emplea el sistema offline/online, se realizan dos copias de la película, una de ellas en el formato seleccionado de alta calidad y otra en un formato de menor calidad y costo. La edición offline tiene sus ventajas, pero los editores señalan que es mucho más fácil cortar planos y colgarlos y reorganizarlos (en caso de que se haya realizado la filmación en película) junto con



todos los demás planos de una secuencia al mismo tiempo que se les proyecta. Esto ya es posible sin editar en película, mediante el uso de sistemas de ediciones no lineales.

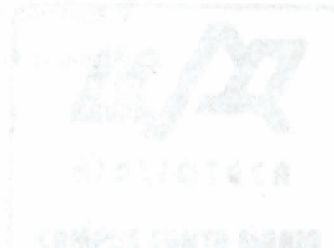
En el caso del sistema no lineal, el material original es transferido a cintas maestras y a un disco de computadora con el código de tiempo correspondiente al código de tiempo de la cinta maestra. La ventaja del disco sobre la cinta es que no es lineal, es decir, que no necesita enrollarse hacia delante o hacia atrás. El acceso simultáneo al contenido íntegro del disco es instantáneo.

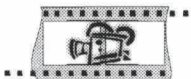
Lo común es que un sistema no lineal disponga de dos pantallas. En una de ellas aparece un fotograma de todos los planos seleccionados por el editor. En la edición inicial, a cada uno de ellos se le da una etiqueta (MS shot). El editor puede entonces recuperar los planos uno a uno y disponerlos en la otra pantalla en cualquier orden, y luego cortarlos, ajustarlos y almacenarlos para su revisión posterior.

Si una versión no parece funcionar, puede intentarse una nueva, pero el original puede guardarse en caso de que el editor desee utilizarlo después, o mostrarle ambas versiones al director. Esta combinación de acceso instantáneo, disposición de los planos a la vista y métodos simples de montaje incrementa enormemente la rapidez y facilidad de la edición.

Una parte fundamental en el proceso de post-producción es el editor quien normalmente cuenta con un asistente que colabora en los diversos procesos físicos implicados en la edición, tales como el registro, el corte, colgar los tramos de película (en caso de que el video esté realizado en formato de cine), y la sincronización de sonido imagen. Puede verse involucrado en varias etapas de la producción, lo cual permite que el editor comprenda más profundamente las intenciones del director, aunque esto sucede sólo en algunas ocasiones.

La labor del editor puede facilitarse enormemente si el resto del equipo de producción le proporciona la información adecuada. Si el asistente de cámara y el sonidista llevan buenos reportes, por ejemplo, en los que consignen las buenas y malas tomas de sonido y cámara. Así mismo, si los reportes de cámara son precisos y las dimensiones de la producción lo permiten, el editor recibe en un principio menos material, con lo que se ahorra mucho tiempo en el curso de la edición. Además tendrá que sincronizar el sonido, el cual debe contar con identificaciones de cada plano y toma, así como con los correspondientes reportes de sonido.





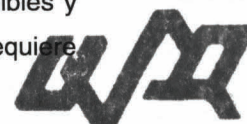
Muchos de los sistemas no lineales pueden editar sonido con base en los mismos principios sobre los que editan las imágenes. Sin embargo, hay sistemas exclusivamente dedicados a la edición no lineal del sonido. Estos sistemas de sonido no lineal permiten que el ingeniero de sonido elija cualquier parte de la pista sonora, la exhiba en un monitor y la monte rápidamente en cualquier orden. El material puede ser superpuesto, repetido y modificado. Esto se realiza con el sistema no lineal, que puede ofrecer efectos sonoros, música, etc. de una biblioteca de sonido almacenada en una Jukebox digital, la cual puede cargarse con CD.

Actualmente existen en el mercado tarjetas de PC tan completas y de prestaciones tan avanzadas que parece irreal cualquier literatura acerca de ellas. Se trata de mucho más que tarjetas multimedia o de digitalización de video. Consisten en tarjetas que se insertan en un slot de un PC, o bien van incorporadas en su propia mecánica y se conectan mediante un bus SCSI (como si de una impresora se tratase), más un software que corre bajo windows, de modo que al realizar las conexiones con dos videos reproductores y un video grabador se dispone de las prestaciones de una sala de postproducción de video profesional en el reducido espacio de un puesto de trabajo informático. A éstos sistemas se les conoce como DESKTOP VIDEO. Si a esto le añadimos un programa de tratamiento de imágenes tridimensionales en movimiento, con incorporación de texturas, bases de datos de personajes y elementos, etc.

Las funciones básicas de una sala de postproducción son: control de edición, es decir, control informático centralizado desde donde se selecciona y ordena la parte del material rodado que se va a utilizar en el montaje; mezclador de video y audio, donde se combinan las distintas fuentes de imagen y sonido; generador digital de efectos en dos y tres dimensiones, con el que se manipula la imagen y se realizan las transiciones entre las diversas secuencias con fundidos de imagen, cortinillas, mosaicos, vueltas de página y titulación.

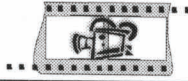
Los sistemas desktop video pueden trabajar con todos los formatos de video existentes (compuesto, Y/C y componentes) y con todas las calidades presentes en el mercado, desde doméstico (VHS, Video8) e industrial (S-VHS, Hi8), hasta profesional (Betacam, M II). De este modo, al ser una arquitectura abierta, basta con configurar el sistema con las opciones necesarias en cada caso.

Para montar un programa en una cinta master existen dos modos de trabajo. En la edición on-line, se utiliza el material original grabado con alta calidad, se manipula con los recursos disponibles y se obtiene el resultado final directamente con la misma calidad. Cuando un programa requiere,



BIBLIOTECA

CAMPUS SANTA MARIA



mucho tiempo para elaborarlo, el modo de trabajo usual es la edición off-line. Consiste en realizar una copia del original en un formato de menor calidad, montar una maqueta con medios menos costosos, y generar un fichero llamado EDL (Edit Decision List), que introducido posteriormente en un controlador de edición de alta calidad, permite reproducir el trabajo en el formato original, con el consiguiente ahorro de coste. Los sistemas desktop video pueden trabajar en ambos modos, dependiendo del tipo de trabajo y de los recursos propios y ajenos.

Actualmente, el soporte de información de video es un cassette, por lo que el acceso a cualquier plano se realiza de modo secuencial. A esto se llama edición lineal. Cuando el soporte de información es informático: disco duro, disco óptico, etc., el acceso a la información se realiza de modo aleatorio. Si la información consiste en que cada plano sea un fichero, estamos trabajando en edición no lineal. Obviamente esta es la tendencia de futuro.

Dado el volumen de información que se maneja al trabajar con imágenes (1 fotograma = 1 MB), se hace necesario utilizar técnicas de compresión de imágenes, donde la calidad está directamente relacionada con la tasa de compresión. Esta debe realizarse por hardware mediante chips de compresión con algoritmo Motion JPEG con tasa de compresión programable por software, dado que es el único que da la calidad requerida en la actualidad.

Los VCR's convencionales graban las señales de video en cinta y únicamente permiten el acceso no lineal (secuencial) a la información, en el orden en que ha sido grabada originalmente. El resultado de este método de grabación y búsqueda origina una considerable e improductiva pérdida de tiempo. Otros problemas adicionales a este tipo de grabación lineal y mecánica son los tiempos de pre-roll y las dificultades para buscar con exactitud puntos específicos de la cinta.

Por contra, la grabación no lineal de video en disco duro y otros medios de almacenamiento digital, proporciona un acceso virtualmente directo y exacto a los diferentes tipos de información. Una completa postproducción digital de video elimina las pérdidas de tiempo en el estudio e incrementa la facilidad de operación. Otras ventajas adicionales son la capacidad de previsualizar inmediatamente la edición completa o cualquier secuencia y la optimización de los medios de almacenamiento.

Existen dos importantes puntos a considerar en los sistemas de edición no lineal: la calidad del video almacenado y el precio del sistema.



Durante la grabación digital de video se generan entre 18 y 22 MB de datos por segundo. Las modernas arquitecturas de los PC's no son capaces de procesar este volumen de datos. Para conseguirlo es necesario comprimir la información de video para su grabación digital en el PC, haciendo que el volumen de datos se reduzca mediante varios procesos matemáticos, llamados algoritmos de compresión. Esto supone que debe haber un compromiso entre la calidad del video digital (relación de compresión) y el consiguiente volumen de datos: la mínima tasa de compresión, la máxima calidad y por tanto el óptimo volumen de datos generado por unidad de tiempo. Una muy alta relación de compresión va unida a la pérdida de calidad y a la disminución del volumen de datos generado.

Hasta hace muy poco nos desbordaban los altos precios de los sistemas no lineales. Los estrictos requerimientos del sistema informático base y las especificaciones requeridas a los soportes de almacenamiento (alta velocidad de lectura/escritura, capacidad de orden de los Gigabytes) hacían a estos sistemas relativamente caros.

LA NARRATIVA EN EL VIDEOCLIP

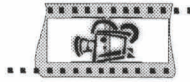
CAPITULO 4

LA NARRATIVA EN EL VIDEOCLIP

El videoclip es un género audiovisual que surge en los años sesenta y setenta, con el fin de promover la venta de discos de música popular. Se trata de un formato que combina la imagen y el sonido, creando una experiencia visual y auditiva que puede ser muy efectiva para atraer a los consumidores. En este capítulo se explorará la narrativa en el videoclip, desde sus orígenes hasta sus técnicas más avanzadas.

La narrativa en el videoclip puede ser muy diversa, desde historias simples que acompañan a la música hasta obras más complejas que utilizan el video para contar una historia completa. Los directores de videoclip utilizan una variedad de técnicas para crear una experiencia visual que sea atractiva y memorable. Estas técnicas incluyen el uso de imágenes simbólicas, la edición rápida y el uso de efectos especiales. Además, el videoclip también puede ser utilizado como una herramienta para transmitir mensajes sociales o políticos.

En conclusión, el videoclip es un género audiovisual que ha crecido enormemente en popularidad y complejidad. Su capacidad para combinar la imagen y el sonido lo convierte en una herramienta poderosa para atraer a los consumidores y transmitir mensajes. Este capítulo explorará las técnicas y estrategias utilizadas en la creación de videoclips, desde sus orígenes hasta sus formas más modernas.



CAPITULO 4

LA NARRATIVA EN UN VIDEOCLIP

4.1 La narrativa en el video

En la narrativa del video es de vital importancia saber sobre encuadres, planos, movimientos y todo lo que implica la armonía de la imagen, para ello Karly Savitzky, (equipo de producción de videos como "Mujer Latina" Thalía, "Mi error, Mi Fantasía" Edith Márquez, "Tus besos" Onda Vaselina) explica lo más importante de la narrativa en un videoclip.

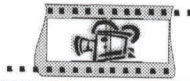
"Mediante este recurso narrativo de imágenes podemos transportar al televidente y atraerlo a la historia del video, o en algunos casos hacerlo interesado en las coreografías que aparecen, o bien hasta los efectos especiales que nos ayudan a entender lo que el sonido y las imágenes de un videoclip quieren decirnos"¹⁵

El movimiento de los personajes dentro del encuadre. Los personajes en acción se mueven y desplazan dentro del encuadre según las exigencias de la narrativa del guión. Pero como una grabación no se compone de un solo plano único, sino que se articula mediante la unión de planos sucesivos, existen ciertas reglas que mantienen una cierta apariencia de continuidad de movimientos, aún aceptando que la detención de un plano (en la edición) constituye, por sí, una brusca ruptura de este movimiento.

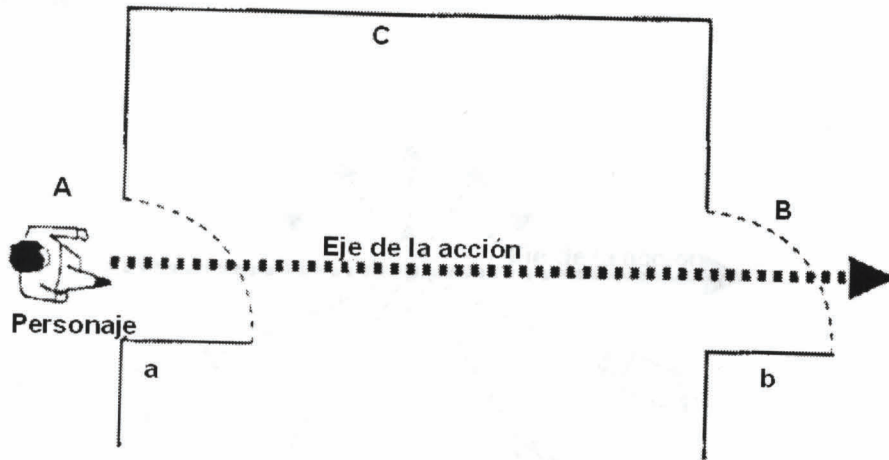
Según esto, los personajes no pueden moverse dentro del encuadre de cualquier modo, ni aparecer o desaparecer del mismo, no importa que lado, ni acercarse o alejarse de cualquier modo. La exigencia de que cada plano ligue (a nivel del movimiento) con el siguiente, exige unas ciertas normas que trataremos de ir descubriendo a partir de este momento. La buena armonía y conjuntada adecuación de movimientos entre un plano y el siguiente se conoce en cine y video como la existencia de *racord*. Ahora bien, el concepto de *racord* no se aplica solamente al movimiento, sino que por extensión comprende otros factores de la puesta en imágenes. Si en un plano un personaje aparece con corbata y en el siguiente, por olvido, sin ella, se dice que estos dos planos no tienen *racord*.

El eje de la acción. Tan importante o más que el concepto ya conocido de eje óptico es el de eje de acción. Todas Las combinaciones que desarrolla la gramática del cine y video en cuanto a la

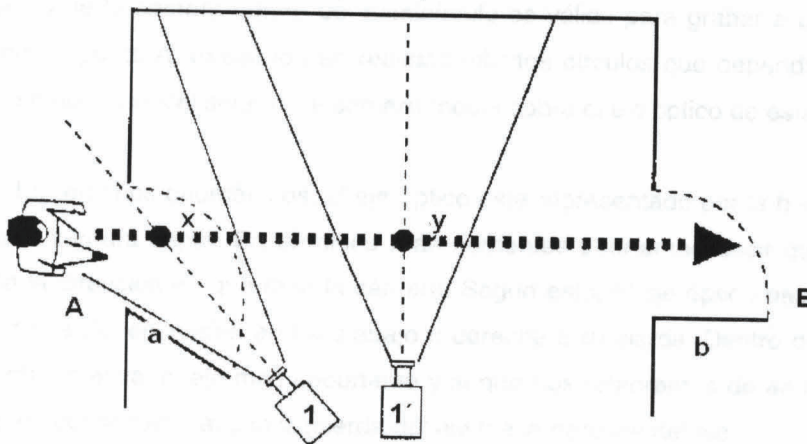
¹⁵ Entrevista personal con Karly Savitzky, jun/23/2001, México D.F.



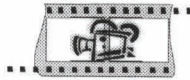
angulación y posición de la cámara se establecen sobre la base de articular estos dos conceptos entre sí. Todas las reglas que a continuación estudiaremos toman como referencia el desarrollo en planta de la acción, es decir, como si observáramos ésta mirando desde un punto alto, verticalmente, situado por encima del escenario.



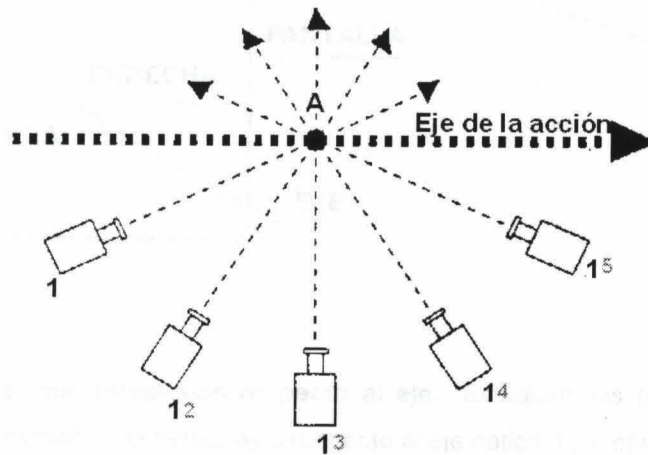
Podemos generalizar y establecer que se pueden obtener muchas otras posiciones de la cámara 1 en que se cumpla la condición de que eje óptico y eje de acción se crucen, al mismo tiempo que todas estas posiciones de cámara cumplen la regla de estar situadas a un lado del eje de la acción.



Mientras que en otros aspectos pueden existir licencias e improvisaciones, en el caso de las angulaciones de cámara todo obedece a unas reglas estrictamente matemáticas, o mejor, geométricas. Pretender obviar estas leyes conduce a una inconexión de la narrativa.

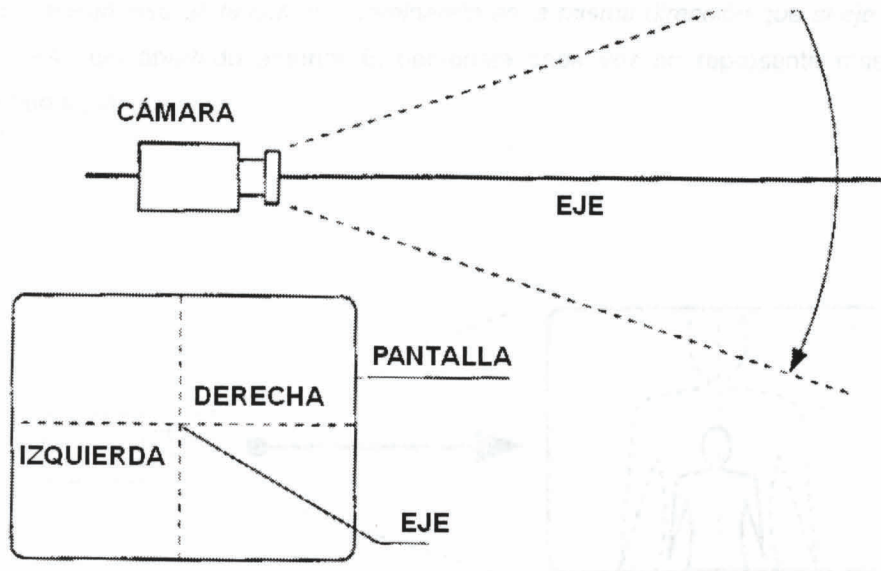
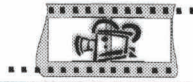


Fueron los técnicos del cine norteamericano los que establecieron la ley del semicírculo al comprobar que, en la práctica, las distintas posiciones que puede adquirir la cámara para grabar a un sujeto que se encuentre en la posición A giran alrededor de un semicírculo imaginario, situado a un lado del eje de la acción, cuyo centro es el punto A precisamente y cuyos radios son el eje óptico de la cámara.



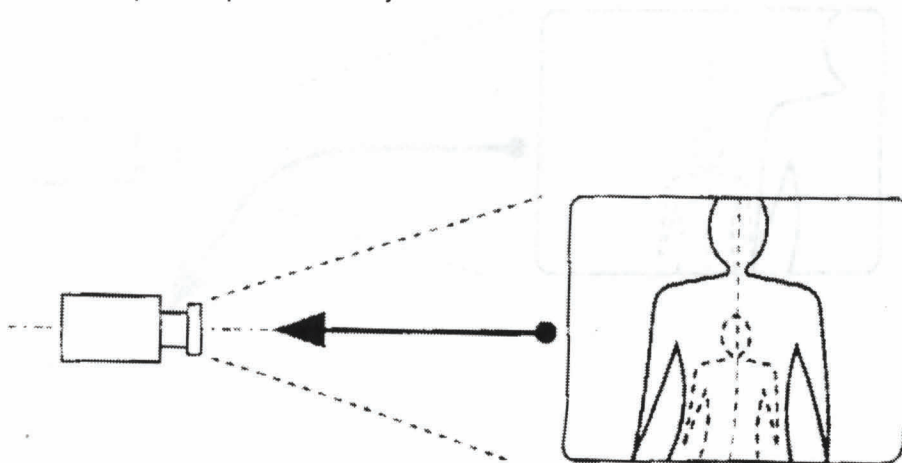
Cualquier posición de la cámara dentro del semicírculo es válida para grabar a un personaje que se encuentre en un punto A, existiendo en realidad infinitos círculos que dependen en cada caso del radio de giro o distancia del sujeto a la cámara media sobre el eje óptico de esta última.

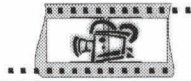
El eje óptico. En términos geométricos, el eje óptico está representado por la bisectriz del ángulo de campo que la cámara capta. En términos más corrientes podríamos decir que se trata de la línea que indica la dirección en que mira la cámara. Según esto, el eje óptico pasa también por el centro de la pantalla del encuadre: arriba y abajo o derecha e izquierda. Dentro de las leyes de la geometría cinematográfica, el eje más importante y al que nos referiremos de aquí en adelante es el eje vertical y, en consecuencia, a la izquierda del eje o a la derecha del eje.



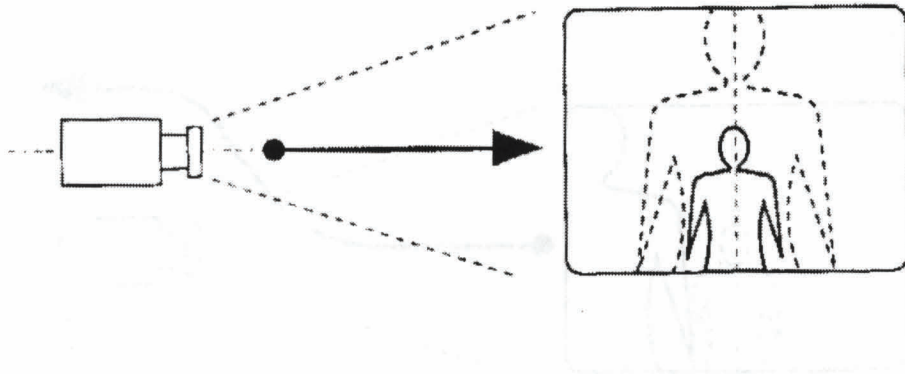
Desplazamientos de los personajes respecto al eje. Estudiaremos a continuación todos los distintos casos de movimiento de personajes respecto al eje óptico de la cámara (eje vertical).

- **Personajes caminando hacia la cámara en la misma dirección que el eje óptico.** En este caso, el sujeto avanza frontalmente hacia la cámara, alcanzando en la pantalla cada vez mayor tamaño a medida que se aproxima al objetivo.

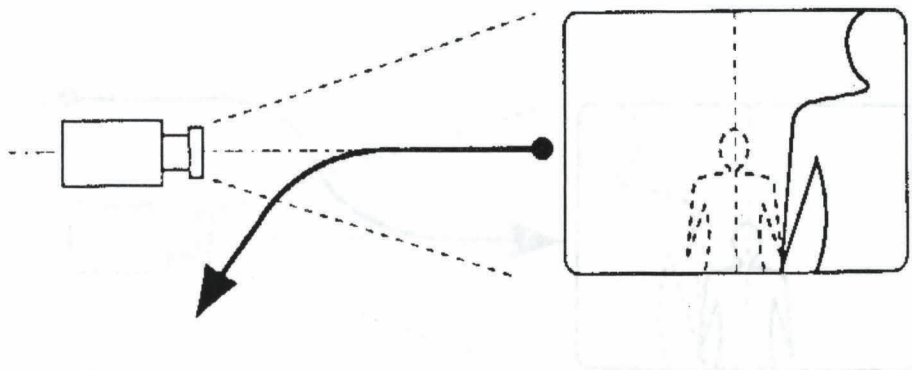


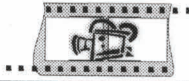


- *Personaje alejándose de la cámara, caminando en la misma dirección que el eje óptico.* Es la toma inversa del apartado anterior. El personaje cada vez se representa más pequeño, a medida que se aleja.

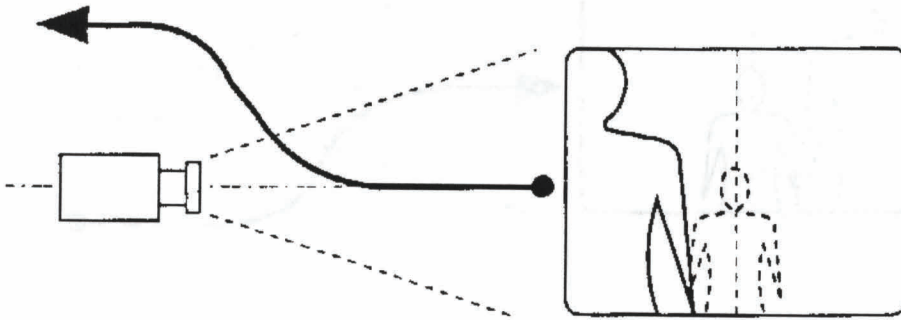


- *El personaje viene de frente y sale de cuadro por la derecha.* En este caso el sujeto avanza, aumenta progresivamente de tamaño y en un momento dado desaparece por la parte derecha de la pantalla. Hemos de imaginar que este individuo continúa su acción de caminar, pero fuera del campo visual de la cámara.

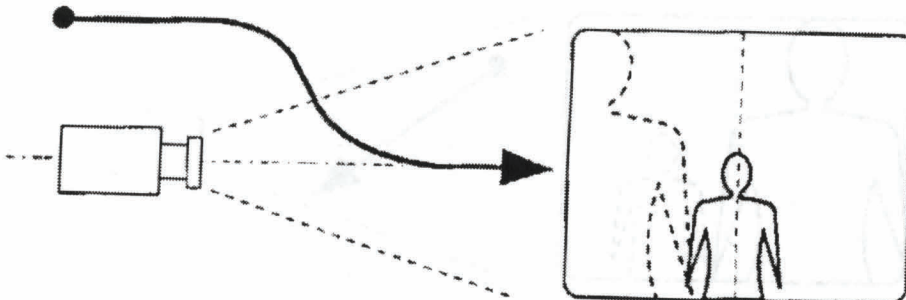


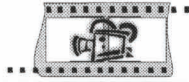


- *El personaje viene de frente y sale de cuadro por la izquierda. Similar al apartado anterior pero en este caso el sujeto desaparece por la izquierda.*

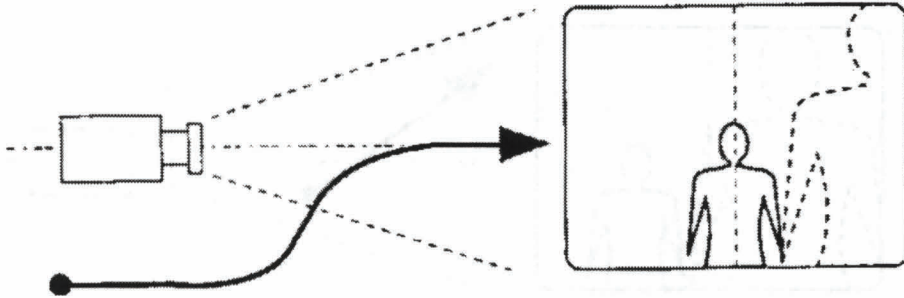


- *El personaje entra en el cuadro por el eje óptico. El sujeto entra en el fotograma por el lado izquierdo y decrece de tamaño a la par que avanza hacia el fondo del escenario.*

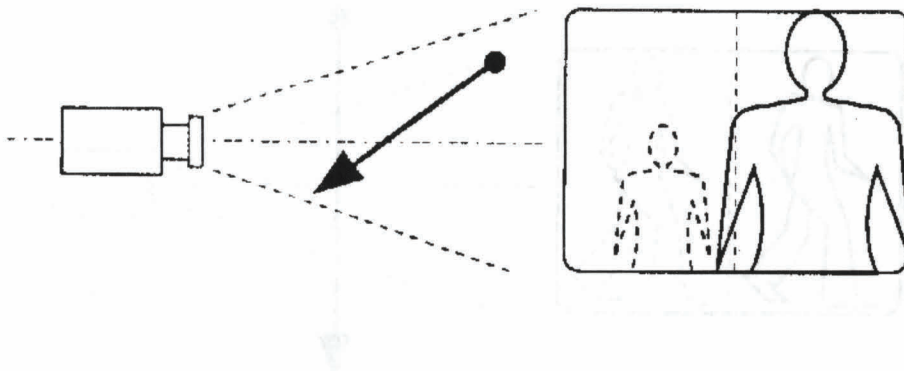


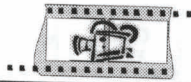


- *El personaje entra en el cuadro por la derecha y continúa en línea recta por el eje óptico. El caso similar, pero inverso, al anterior.*

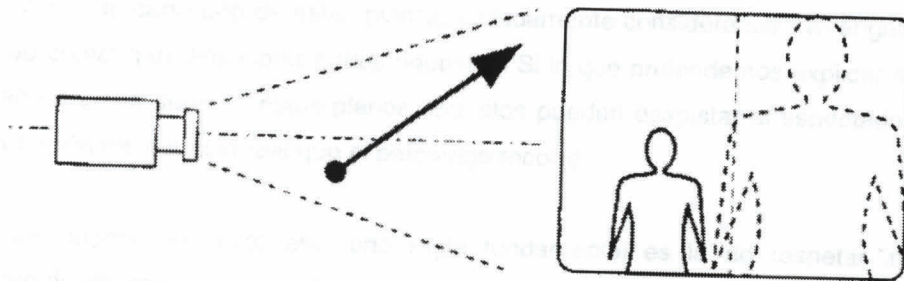


- *El personaje cruza el eje de izquierda a derecha, al mismo tiempo que avanza hacia la cámara. En este caso el sujeto recorre el cuadro desde la izquierda hacia la derecha, mientras va aumentando de tamaño al acercarse al objetivo de la cámara.*

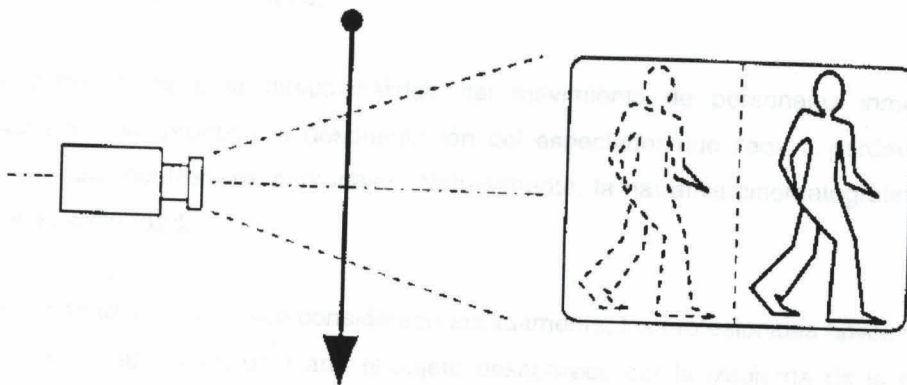


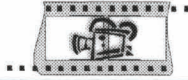


- *El personaje cruza el eje de derecha a izquierda, al mismo tiempo que avanza hacia la cámara.*
El ejemplo inverso al caso anterior.



- *El personaje cruza perpendicularmente el eje óptico.* Esta circunstancia se puede dar tanto si el personaje recorre la pantalla desde la derecha para desaparecer por la izquierda, como su contrario. En ambos casos el sujeto no varía su tamaño respecto a la pantalla.





En todos estos ejemplos que hemos expuesto, observamos que se subraya siempre el lado por el cual desaparece el personaje y, en el caso de que no desaparezca, la direccionalidad de su movimiento. Ambos elementos (direccionalidad y desaparición de cuadro) tienen una importancia fundamental para la sensación de continuidad en el movimiento.

Dado que en una grabación la sensación de movimiento o desplazamiento no es en un solo plano, sino por la unión de una serie de ellos (a través del montaje) es preciso tener muy en cuenta la direccionalidad de cada uno de estos planos, aisladamente considerados. No engarzarán bien dos planos que contengan direccionalidades opuestas. Si lo que pretendemos explicar es que el sujeto avanza en un cierto sentido, estos planos opuestos pueden despistar al espectador que llegará a perder la noción del espacio real que el personaje recorre.

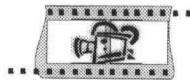
Como consecuencia de todo ello, una regla fundamental es la de respetar la dirección del movimiento de un personaje cuando un plano se monta junto a otra serie cuya totalidad debe dar a entender el desplazamiento total del sujeto. El movimiento del personaje en cada plano aislado debe apuntar en la misma dirección.

En una secuencia de montaje paralelo, en que se representa a un personaje que va al encuentro de otro, las direcciones que deberán seguir cada uno de estos sujetos en la pantalla debe ser inversa, para acentuar la sensación de direccionalidad opuesta que siguen ambos personajes hasta su encuentro final.

Por el contrario, cuando uno de estos personajes va en persecución de otro, facilitará la comprensión de la idea de persecución el hecho de que los planos de ambos se encuentren en decorados o ambientes separados.

Alterar caprichosamente la direccionalidad del movimiento de personajes inmersos en una determinada acción, provoca la desorientación del espectador que llega a perder la noción del espacio real que recorren los personajes. Naturalmente, la narrativa cinematográfica se resentirá de esta falta de claridad.

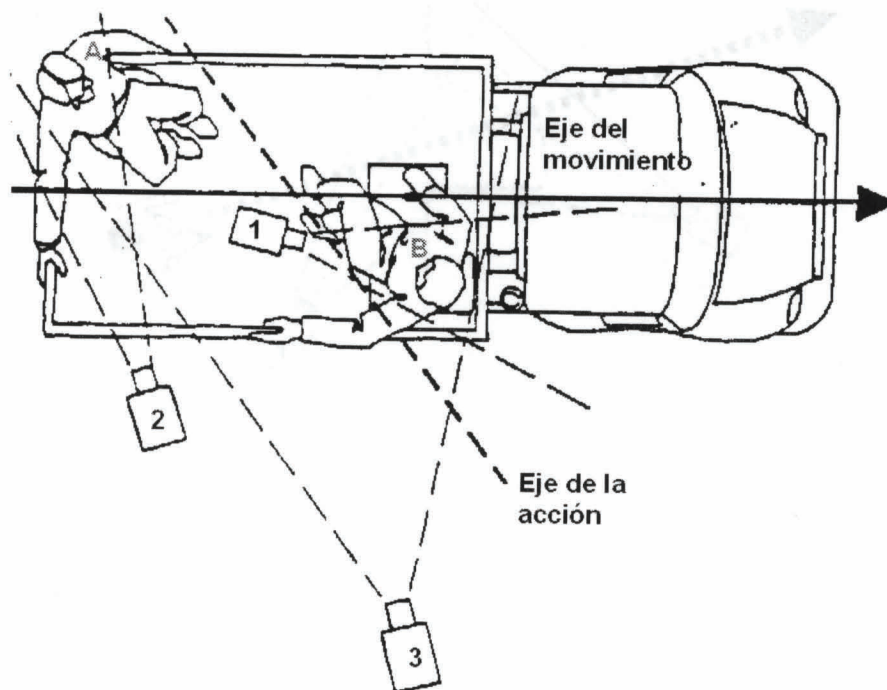
Cuando se trata de un personaje considerado aisladamente, los profesionales aplican una regla tan sencilla como eficaz. Si en un plano el sujeto desaparece por la izquierda de la pantalla, en el plano que va montado a continuación el mismo personaje aparecerá por la derecha de la pantalla.

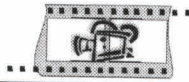


El efecto real que se produce en el espectador es el de que cada encuadre recoge al sujeto en aquel punto en que lo dejó el plano anterior, manteniéndose de este modo la continuidad narrativa.

Cada secuencia se integra por medio de una serie de planos parciales que recogen partes o aspectos de la acción total. Si los movimientos del personaje en los sucesivos planos deben ser cuidadosamente estudiados para lograr la continuidad del movimiento total, lo mismo podemos afirmar en cuanto a que cada personaje es parte de una acción junto a otros personajes con los cuales se interrelaciona. El espectador recibe la noción de la acción normal de un modo parcial y debe reconstruir en su mente toda la globalidad. Pero nunca podrá aplicar este mecanismo, de reconstrucción si los elementos aislados que se le facilitan (planos) se le ofrecen de modo inconexo y sin obedecer a unas determinadas reglas.

Eje de la acción y eje del desplazamiento. En los ejemplos que se ha mostrado hasta aquí podría parecer que el eje de la acción coincide con el eje del desplazamiento. Pero aún cuando a menudo coinciden puede darse el caso de no ser así. Un ejemplo muy claro lo tenemos en la grabación de varios personajes que se desplazan en determinada dirección en el interior de un vehículo.

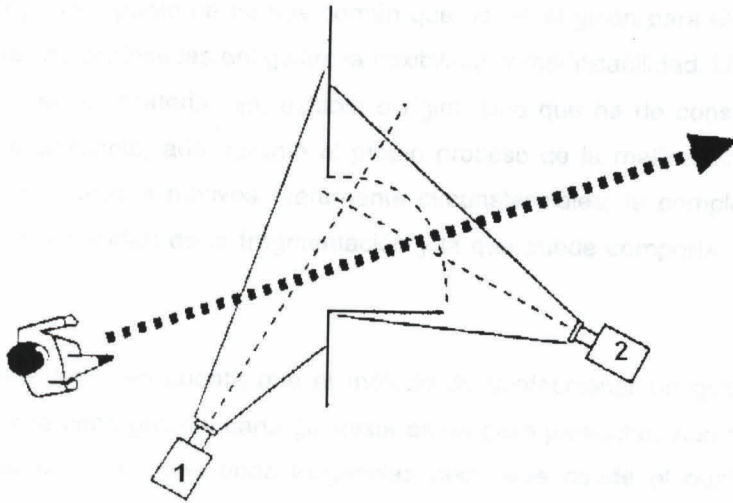


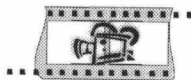


Por otra parte, no nos interesa tomar este personaje en vista de perfil, sino marcadamente frontal, con el fin de acentuar su expresividad. En este caso no hay más remedio que girar el eje de la acción hasta la línea de trazos. Así, la toma obtenida sobre el personaje B por la cámara 1 cumple este requisito, aún cuando esta posición de cámara resulta "prohibida" para el eje del movimiento.

En la acción de atravesar una puerta por parte de un personaje que se desplaza, podemos atenernos a la regla del eje de la acción, aún cuando entre la posición de una cámara y otra exista, en medio, un tabique que separa ambos espacios.

De todos modos, en este caso concreto, son muchos los técnicos que han opinado que la acción de abrir una puerta es, por si misma tan determinante con respecto a un sujeto, que bien puede captarse su recorrido en un nuevo recinto desde cualquier punto de vista, aún cuando no obedezca a la ley de angulación. Generalmente se entiende en estos casos que en la nueva estancia debe configurarse un nuevo eje de acción con independencia del eje empleado en el espacio anterior.





4.2 El guión y su estructura

El Guión es el plan fundamental sobre el cual se construye la obra videográfica. Para el equipo de producción, el guión es la primera materialización del proyecto a partir del cual podrá iniciarse la preparación de la producción, a decir: elaboración de presupuestos preventivos, gestión de la financiación, compra o cesión de derechos, plan de localización, desglose y plan de trabajo previo.

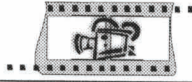
Para el desarrollo de este capítulo contamos con la colaboración de Salvador Noriega, Director Creativo en J. Walter Thompson, quien se ha destacado en el ámbito publicitario pero previo a esto con estudios de cine y la creación de conceptos en algunos videoclips dice que desde la perspectiva del realizador y su equipo, el guión será la materialización en palabras del conjunto de imágenes previsualizadas en la imaginación del creativo y con las que construirá la historia. Pero a la vez, el guión para el equipo de realización es, en muy buena medida, un instrumento referencial e integrador para la totalidad del equipo humano que la producción.

Este carácter de proyecto o punto de partida común que posee el guión para el realizador, tendrá otra de las características intrínsecas del guión; la flexibilidad y modificabilidad. Un guión no deberá plantearse nunca como un material fijo, estable o rígido sino que ha de considerarse como un elemento flexible y modificable, aún durante el propio proceso de la realización. En definitiva, la razón de existencia del debe a motivos meramente circunstanciales: la complejidad técnica del proceso productivo, la idoneidad de la fragmentación y la que puede comportar la dislocación del orden narrativo.

No obstante, hay que tener en cuenta que el método de confeccionar un guión no sigue unas pautas rígidas, sino que cada guión y cada guionista es un caso particular. Aún mas, cada tipo de producción demanda o condiciona unas exigencias peculiares desde el punto de vista de la elaboración del guión.

El realizador deberá enfrentarse a tres tipos fundamentales de producción:

- Aquellas que exigen un guión completo y total (ficciones, documentales, video industrial, videos publicitarios, informativos de TV, etc.). En este caso se encontrará con guión literario y guión técnico.
- Producciones que exigen un guión parcial (entrevistas, reportajes de celebraciones, acontecimientos deportivos, etc.). Se dispondrá aquí de minutado o escaleta, informe u hoja de datos.



- Producciones donde los acontecimientos están sujetos al azar (noticias de TV, entrevistas, coloquios, etc.) en los que el realizador partirá sólo con una idea aproximada de lo que se va a encontrar. En este último caso sólo habrá una escaleta de pre-rodaje.

Si aceptamos la premisa de que el conductor y sus asistentes no son meros contables de la gestión económica en la realización de un programa televisivo, sino que la gestión de producción es el planteamiento, promoción y organización de todo el proceso de realización, resulta obvio la capital importancia que tendrá la existencia de un guión de la producción a acometer o, en su defecto, de una real e intensa labor de preparación, previsiones o documentación en el caso de las producciones informativas o retransmisiones.

El guión a que Noriega se refiere, es en realidad el documento a partir del cual el equipo de producción podrá iniciar su proceso de trabajo cualquiera que sea la forma de presentación o grado de elaboración.

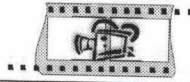
Fases del proceso de elaboración del guión:

- Idea
- Argumento
- Sinopsis
- Escaleta : Guión de los escenarios.
- Tratamiento: Guión de las secuencias.
- Continuidad : Guión de trabajo o de las secuencias mecánicas.
- Guión literario.
- Guión técnico

La idea es el principio y motivación de toda producción cualquiera que sea su carácter.

Esta idea motora subyacerá, obviamente, a lo largo de todo el proceso de producción. Así pues, el guión en sus distintas fases, al igual que las teorías o técnicas de realización aplicadas, habrán de ponerse al servicio de esa idea motivadora.

Esta es una fase pre-literaria, es decir, no documentada y hecha manifiesta como declaración de intenciones o finalidades. Las fuentes inspiradoras de la idea serán tan amplias y ambiguas como la propia imaginación o la realidad de cada individuo.



El argumento es la primera fase literaria en el proceso de elaboración del guión. El argumento desarrolla narrativamente la idea. Cuenta en breves líneas el contenido, la historia y la finalidad de la futura producción. El argumento se narra en tiempo presente y debe esbozar los acontecimientos esenciales de la " historia" y sus personajes principales.

La sinópsis no es una fase especialmente pertinente para la organización de la producción. En ocasiones, tiene un carácter de argumento narrativamente más elaborado, en cuyo caso precede al tratamiento. Pero en otras ocasiones, la sinopsis se elabora a partir del tratamiento o del guión literario y posee una funcionalidad de promoción del producto (departamentos de publicidad o promoción pre-emisión).

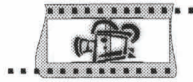
Es una breve y concisa narración de la historia y los personajes de ésta, en la que ya se ofrece la estructura narrativa u orden.

Escaleta o sinopsis técnica de producción como fase de la elaboración del guión puede, en ciertos casos y especialmente en la producción televisiva, sustituir al tratamiento. La escaleta es una relación ordenada de los diversos escenarios con una descripción breve de la acción y de los personajes que intervienen en cada escena.

Como documento de trabajo puede ofrecer gran interés en ciertos géneros como, por ejemplo, el reportaje, por cuanto la relación ordenada de los personajes que hayan de intervenir y de los escenarios en que se llevará a cabo la acción, puede facilitar la preparación de la producción en cuanto a la elaboración preventiva del plan de trabajo-rodaje, presupuesto de coste de producción, etc. La escaleta es, pues, el guión literario subdividido en secuencias mecánicas, entendiendo estas secuencias como parte de la acción del guión que se desarrolla en un mismo escenario y con unidad de tiempo.

Tratamiento o adaptación es una fase del guión de gran interés para el equipo de producción. Por lo general será el documento a partir del cual puedan ya comenzarse trabajos de preparación de la producción (presupuestos preventivos, plan de localización, primer desglose, etc.)

El tratamiento o adaptación es, en realidad, un guión literario sin los diálogos (o con un simple esbozo de los diálogos principales). Omite los detalles secundarios de la acción.



En el tratamiento ya tenemos descritos todos los escenarios en que se va a desarrollar la acción, así como la totalidad de los personajes de la historia y sus relaciones. El orden secuencial, la estructura narrativa de los diversos acontecimientos presenta ya un carácter elaborado.

El tratamiento, pues, permitirá al jefe de producción la elaboración de un presupuesto preventivo, así como prever otras características que pueden afectar al aspecto económico. De la misma manera, el tratamiento permite elaborar un plan de rodaje con suficiente aproximación.

La continuidad desmonta la narración por escenas. Se incorpora la totalidad de las acciones y los diálogos y suele recibir el nombre de guión de trabajo.

Guión literario. Puede considerarse como fase final del guión. En éste se han de desarrollar perfectamente las acciones, relaciones y localización. Los diálogos estarán totalmente desarrollados y no deberá contener ninguna indicación u observación de carácter técnico.

Constituye el material que se pone en manos del director o realizador, cuando no ha participado directamente en un redactor, como herramientas de base para el rodaje o grabación.

Si bien no existe una técnica o fórmula normalizada para la presentación o formato de los guiones, sino que cada guionista impone sus criterios o formas de hacer, existen tres modelos habitualmente presentes en las diversas producciones de televisión y videoclips. Los tres modelos son los denominados "a una columna", a "dos columnas" y a "tres columnas".

- El modelo "a una columna", no es muy habitual en las actuales producciones, por cuanto es un rasgo deseable la nitidez y la claridad de la separación entre lo propiamente la acción y lo que son los diálogos y el momento exacto en que estos se producen.
- El modelo "a dos columnas" es el más utilizado, tanto para las obras de ficción como para el resto de producciones videográficas y televisivas en las que se usa una sola cámara. Su redacción se realiza a dos columnas, reservando la de la izquierda para la descripción de la acción y la de la derecha para los diálogos o efectos sonoros incorporados a la acción.
- El tercer modelo "a tres columnas" es, en realidad, una variación del anterior. La columna de la derecha se desdobra en dos: una para los diálogos - que quedará en posición central - y otra para los efectos sonoros incorporados a la acción. Esta variación sólo parece tener una correcta justificación en ciertas producciones en las que el segmento de audio - no



propiamente locución - cobra una relevancia especial (por ejemplo en los programas musicales en "play back" o los videoclips).

Por lo demás, el guión literario tan sólo se limitará a ofrecer diferenciadas las secuencias dramáticas - que incorporarán una numeración con correlativa la denominación del escenario en que se desarrollan y la indicación de la circunstancia, día o noche, exterior o Interior.

Guión técnico. Es la base de la realización del rodaje y de exclusiva responsabilidad del realizador. Sobre el contenido del guión literario, el realizador adapta o ajusta a su concepción de la puesta en escena acciones y diálogos e incorpora la planificación y las indicaciones técnicas precisas para los distintos técnicos que han de intervenir en el rodaje o en la grabación. No todos los realizadores acostumbran a una elaboración minuciosa de la salvo raras excepciones, casi obligan a ello.

La reciente incorporación de los equipos ligeros de video con calidad profesional, así como las facilidades ofrecidas por la edición electrónica y los procesos de post-producción, están facilitando cada día más la no planificación sobre el guión, dejando esta responsabilidad a la fase de edición.

No obstante, las nuevas tecnologías de la realización en video (efectos especiales, etc.) están obligando a la necesidad de una planificación rigurosa del programa sobre el papel (el guión) con el fin de ajustar lo mas posible el tiempo de utilización de los estudios o de los complejos equipos de efectos visuales especiales, cuyo costo de amortización es muy elevado.

No existe una diferenciación excesivamente clara entre el guión técnico y el guión literario, puesto que el primero no es otra cosa que el segundo después de haber sido estudiado, analizado y "trabajado "por el realizador.

El realizador introducirá las correcciones que considere oportunas suprimiendo, incorporando o modificando ciertos pasajes de la acción o del diálogo. Pero, sobre todo, reflejará con datos e Indicaciones técnicas el modo de visualizar lo que expresa el guión literario.

Así pues, el guión técnico será el reflejo de la interpretación personal del realizador. En líneas generales, las indicaciones que el realizador deberá incorporar se referirán a:



- Numeración cronológica y sucesiva de los planos. Cuando se ruedan uno o varios planos de recurso o inserto - cuyo destino es su ulterior incorporación por sustitución, durante el montaje, en el desarrollo de la acción captada por el plano master - no recibirán numeración consecutiva sino que adaptarán el número de orden correspondiente al de su master seguido de una letra mayúscula en orden alfabético.
- Numeración y definición de las escenas y secuencias.
- Caracterización y valoración expresiva de la imagen de cada plano (tamaño de plano, angulación, óptica, etc.).
- Modos de relación o continuidad entre los planos, las escenas, las secuencias y los bloques (costo, fundido, encadenado, cortinilla, etc.).

Indicación de los sonidos incorporados (música, efectos, etc.). Por lo general, todas las indicaciones técnicas que incorpore el realizador al guión son escritas mediante un código convencional de signos o abreviaturas no normalizadas y, por tanto, totalmente personales para cada realizador. Hay, sin embargo, algunas abreviaturas prácticamente estandarizadas: los valores de plano se expresarán mediante los habituales por ejemplo: los movimientos de cámara se expresarán con la siglas PAN (panorámicas) y TRAV (travelling).

Información auxiliar al guión

En el trabajo de la realización televisiva, con frecuencia el guión resulta no ser el único instrumento al servicio de la realización, ni el único medio de referencia u orientación para el equipo que participa en la realización. Existen diversos documentos próximos, en su toma y en sus fines, al guión y que frecuentemente lo reemplazan, sustituyen o, sencillamente, complementan su función:

- **Minutado, orden u hoja de desglose:** Relación ordenada de los diferentes escenarios de una historia. Generalmente, cada segmento o escenario, ofrecerá diversas indicaciones relativas a su duración o cronometrado, sistema de registro o soporte, identificación de la cámara en la que se encuentra disponible dicho segmento, carácter del sonido, sinopsis del contenido o título, etc. Este documento de trabajo es de esencial importancia en la realización de programas semiplanificados de TV en directo o sin guión.
- **Toma** es el segmento de película impresionada, o fragmento de cinta de video grabada, desde que la cámara arranca hasta que se detiene. Por extensión, cada una de las diversas repeticiones que se filman o graban de una misma situación o encuadre. Se diferencian para su identificación con numeración correlativa (toma 1a, toma 2a, toma 3a, etc.).



■ **Plano** es el fragmento de toma seleccionado durante el montaje o la edición para su incorporación al discurso narrativo. Asimismo, puede definirse como el fragmento de escenario. La descripción de los planos es la siguiente:

ECU (Extreme Close Up) y **BCU** (Big Close Up) o **PPP** (Primerísimo Primer Plano). Ambos son planos muy cercanos para subrayar una reacción.

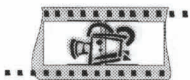


CU (Close Up) o **PP** (Primer Plano). Rostro y cabeza del actor.



MCU (Medium Close Up) o **MPP** (Medio Primer Plano). Incluye por lo general cabeza y hombros del actor.





MS (Medium Shot) o PM (Plano Medio). Este plano muestra el cuerpo del actor hasta o justo por encima o por debajo de la cintura.



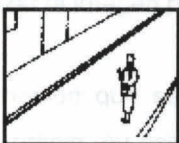
MLS (Medium Long Shot) o PA (Plano Americano). Incluye el cuerpo hasta justo por encima de las rodillas.



LS (Long Shot) o PG (Plano General). Muestra el cuerpo en su totalidad, de la cabeza a los pies.



ELS (Extreme Long Shot) o GPG (Gran Plano General, Wide Shot). Es una toma escénica en la que se muestra la locación, los personajes aparecen sumamente pequeños.



Así mismo, para determinar los ángulos se posiciona la cámara para dar cierto enfoque a la secuencia, dependiendo ya sea de un comentario o una situación:

Plano Picado o H. ANG. (High-Angle Shot). La cámara se coloca por encima de los actores.



Plano contrapicado o L. ANG. (Low-Angle Shot). Plano en que la cámara apunta hacia arriba al sujeto, probablemente de una posición de cámara entre el nivel de la cintura y el suelo.

Punto de vista o P.O.V. (Point Of View). Plano que presenta el punto de vista físico de los personajes.

■ Los **movimientos de cámara** también son importantes:

Dolly. La cámara rodará a la izquierda, derecha hacia delante o hacia atrás. (algunas veces se le denomina movimiento de traveling).

Zoom. La cámara se mantiene fija, pero el encuadre cambia ya sea a zoom in (amplificación) o a zoom out del sujeto (reducción).

Tilt. La cámara se inclinará hacia arriba o hacia abajo en movimiento vertical.

Panning. O panorámica. La cámara girará sobre su eje ya sea a la izquierda o derecha en movimiento horizontal.

Grúa. La cámara será montada en una grúa (crane) y se moverá en todas direcciones: crane up (hacia arriba), crane down (abajo), crane in (adelante) crane out (atrás), etc.

■ **Transición**. Es la que se realiza entre cambios de planos y secuencias, por distintos sistemas: el de cámara, o bien, de laboratorio (postproducción).

El **corte** es la transición más común, y consiste en un empalme simple entre un plano y otro.

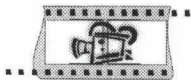
Fade in es cuando una imagen surge a partir ya sea de blanco o negro.

Fade out es cuando una imagen se desvanece ya sea a negro o blanco.

La **disolvencia** es el fundido encadenado de dos planos: un plano se desvanece gradualmente la tiempo que otro surge gradualmente.

La **cortina** o **cortinilla** (wipe). Es la transición de uso más común en televisión en la que aparece una segunda imagen para cubrir y remplazar la imagen previa.

■ **Escena**. Es un fragmento de la narración que se desarrolla en continuidad, en un mismo escenario. Aunque posee significado propio, su sentido completo sólo lo adquirirá en relación con el discurso total. Ha de cumplir las dos unidades de tiempo y espacio. Esto es, la escena se desarrolla en un mismo escenario y su desarrollo cronológico ha de ser lineal y continuo, es decir, sin elipsis (supresiones de ciertos momentos de la acción irrelevantes para la narración).



La escena estará formada por uno o más de un plano, en cuyo caso, cuando se trabaje según la técnica de producción fílmica (con soporte de imagen cinematográfica o equipos de video ligero) cada plano exigirá un nuevo emplazamiento de la cámara y por consiguiente se producirá una interrupción del tiempo de la acción. Pero estas interrupciones deberán limitarse a ser lo que denominamos hiatos de cámara, nunca elipsis narrativas que alterarían la unidad temporal y por ende la consideración de la escena.

Desde el punto de vista de la organización de la producción, el concepto narrativo de escena viene a identificarse con el de secuencia mecánica, unidad y base del desglose por escenarios y que definiremos como aquella parte del guión que se desarrolla en una unidad de tiempo y un solo escenario. (La división del guión en secuencias mecánicas o bloques da lugar al guión de trabajo).

■ **Secuencia.** Es el fragmento del guión con un sentido completo que se desarrolla en un mismo escenario. La secuencia puede ser sencilla o compleja, según tenga o no varias localizaciones o decorados en un mismo escenario.

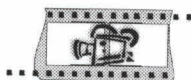
Puede estar constituida por un plano (plano secuencia), más de un plano o más de una escena.

La unidad temporal no ha de ser rigurosa, sino que la secuencia podrá articular elipsis narrativas, es decir, pasarse por alto o suprimir algunos momentos poco significativos o indiferentes para el desarrollo y comprensión de la acción.

El guión de producción: desglose de producción es una actividad esencial en la preparación de toda producción (cinematográfica, videográfica o televisiva).

Su finalidad es tanto la previsión de los medios técnicos y personales que han de intervenir en la fase de rodaje o grabación, y que por consiguiente nos permitirá valorar el coste económico de dicha fase, como facilitar la elaboración, de un plan de trabajo o plan de rodaje racional que nos permita optimizar la inversión de producción.

Desglosar un guión es hacer un análisis del mismo de forma que preveamos las necesidades del rodaje. Generalmente se elabora un primer desglose por parte del equipo de producción (desglose preventivo) que permite plantear un primer plan de trabajo.



El desglose efectuado por el ayudante de realización o por el propio realizador a partir del guión técnico definitivo, permitirá al equipo de producción la elaboración del desglose definitivo, que ofrecerá todos los datos; exactos del rodaje y las necesidades diarias.

Una vez han sido desglosadas todas las secuencias mecánicas o bloques de grabación, se procederá a efectuar los correspondientes desgloses del desglose que serán de utilidad para racionalizar la utilización de medios y contrataciones y que se reflejará en la elaboración del plan de trabajo. Se entiende por secuencia mecánica aquella parte del guión que se desarrolla en una unidad de tiempo y en un solo escenario.

El desglose consistirá en agrupar todas las secuencias mecánicas por localizaciones o decorados y a su vez subdividirlos según el rodaje, sea interior o exterior, noche o día. De igual manera se procede a agrupar todas las secuencias en las que intervienen cada uno de los actores principales, secundarios, etc. Igualmente se haría desde cualquier otra perspectiva que permitiera la racionalización del plan de trabajo.

Una vez que el equipo de producción ha dividido el guión en secuencias o bloques de grabación, habrá que obtener una serie de datos o informaciones que serán reflejados en el correspondiente impreso. Siguiendo el modelo más convencional, los aspectos inmediatos a considerar serán:

- **Secuencia núm:** Se conseguirá el número de orden de la secuencia mecánica desglosada.
- **Página núm:** Se refiere al número de planos en que el realizador ha dividido la secuencia (es un dato cada día más inconcreto por la tendencia que existe a dejar esta decisión para el momento del rodaje).
- **Localización:** se informará sobre la real ubicación geográfica o urbana del lugar del rodaje.
- **Decorado:** Es la denominación del escenario de la secuencia.
- **Día/noche:** Efecto ambiental de la acción de la secuencia.
- **Int/exterior:** Circunstancia de la acción.
- **Reparto (traje).** Se nominará la relación de actores principales y secundarios junto con la clave del vestuario que les corresponde en la secuencia. Se considerarán actores todos los personajes que ruedan en diversos ambientes, es decir, que aparecen en más de una escena y, por tanto, quedan obligados y es necesario vincularlos con un contrato.



El desglose artístico-técnico. Tiene como finalidad, una vez acabado el proceso de planificación y elaboración del plan de la escena, determinar con gran exactitud los requerimientos técnicos-materiales, artísticos y expresivos requeridos en la realización.

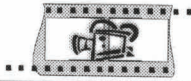
El desglose técnico-artístico elaborado por el equipo de realización (realizador y ayudante), tendrá una utilidad Inmediata como instrumento de discusión con los diversos responsables de los departamentos técnico-artísticos (administración económica, coordinación, estudios, escenografía, efectos especiales, sonidos, etc.) sirviendo y poniéndose al servicio de la coordinación y preparación de la reunión técnica de planificación o planeamiento de la realización.

El plan de escena. Tras el desglose del guión técnico, es decir, su división en unidades de grabación o bloques, abordamos la posibilidad de determinar con exactitud los requerimientos técnico-materiales, artísticos y expresivos de la producción. Diversos departamentos se valdrán de este desglose para elaborar minuciosamente los diferentes planes de trabajo: laborales, de utilización de estudio, económicos, de diseño, etc. Pero muy especialmente, desde la perspectiva de la realización del producto, el desglose del guión técnico permitirá al realizador establecer los siguientes planes:

- Plan de equipos técnicos-mecánicos (característicos de los estudios de grabación, número de cámaras, requerimientos de mesa de mezclas, fase de edición, grúas o travellings, etc.).
- Plan de decorados o plan escenográfico.
- Plan de iluminación.
- Plan de cámaras.
- Plan de escena o de "puesta en escena".

La elaboración de los diversos planes de trabajo, si bien no es hábito generalizado en la práctica habitual, viene a convenirse casi en una exigencia en aquellos casos de coproducción compleja en la que todos los extremos de las diversas fases de trabajo han de estar previstos al detalle.

Con bastante frecuencia, la configuración de estos planes de trabajo queda en la mente de realizador, quien dispone o distribuye los trabajos y soluciones con cierta dosis de intuición e improvisación. Ello aporta un cierto carácter de espontaneidad que, aunque no siempre es desdeñable, no pocas veces entorpece y desmerece el trabajo de puesta en escena.



El plan de medios y equipos suele ser elaborado por el productor económico del programa a requerimiento del realizador. Elabora un plan de trabajo en cuanto al reparto de las jornadas de realización en función de los bloques y requerimientos de cada caso. No existe posibilidad alguna de fijar normas en lo referente a los planes de trabajo en televisión, dado que serán tan diversos y peculiares como los diferentes modos de producción y condiciones específicas de cada caso.

El plan de decorados o plan escenográfico es configurado entre el realizador y el director artístico o decorador, según cada caso. Por lo general, este plan se verá reflejado sobre un dibujo de planta de estudio o plató en el que vaya a trabajarse y a escala. Sobre esta planta del plató en la que ya figuraban indicados los diversos elementos constructivos (puedas, escaleras, puntos de conexión de las cámaras, cicloramas, etc.) y que en esta cuadrícula (a escala) el equipo de decoración o escenografía dibujará la planta de los decorados.

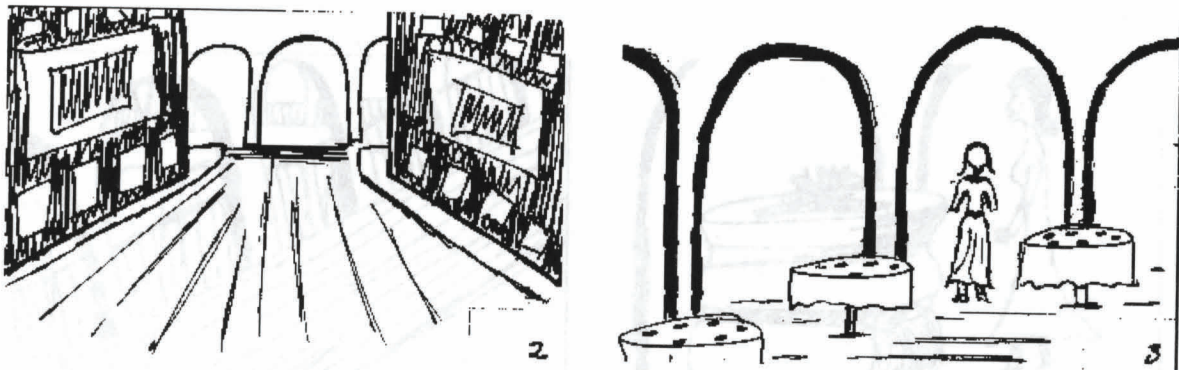




4.3 El Storyboard

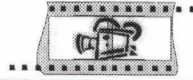
Una de las técnicas empleadas por algunos Directores para visualizar plenamente una producción audiovisual es el storyboard, el cual se elabora tras la elaboración del guión técnico, o en forma simultánea a su preparación; consiste en una serie de dibujos con los que se describen las escenas que se pretenden filmar. Algunos directores ilustran todos los planos; a otros les basta con que se dibujen los planos principales.

También en relación con tema existe controversia en cuanto a la posterior supresión de la expresividad creativa en el set a causa del storyboard. La opinión de algunos directores es que éste sólo es adecuado para comerciales. El argumento en contra de este punto 'de vista es que entre más cambios se hagan en papel (y por lo tanto menos en el set), menores serán los costos de producción. Un storyboard minucioso permite estudiar los detalles visuales antes de iniciar el rodaje; es ese momento pueden realizarse todas las alteraciones que se desee.



En el dibujo presentado como ejemplo están definidos: lugar, personaje, movimiento de personaje, momento cronológico, composición de encuadre, tipo de plano, angulación de cámara; dependiendo del nivel de detalle se podrían indicar otros elementos como vestuario, movimientos de cámara o selección de colores. El storyboard sigue siendo "papel" por lo tanto las equivocaciones en ese nivel no cuestan nada.

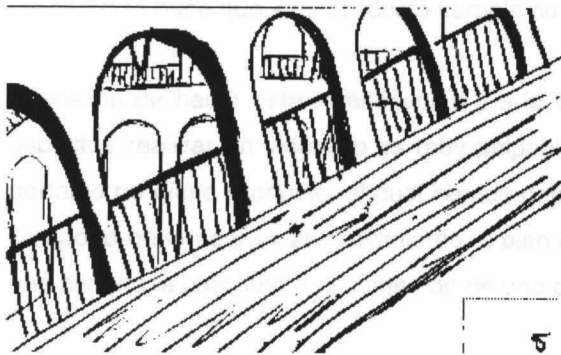
Para el guionista-director no es necesario un guión apoyado con bocetos trabajados a partir de la información real de las locaciones: ahorrará tiempo de producción, evitará el malgasto de película, aportará calidad a la historia, evitará problemas de continuidad y hará sentir al equipo de gente que lo apoya que su director se toma el trabajo en serio. En una producción cero presupuesto, este último punto es muy importante, porque un equipo de personas que están sacrificando su tiempo y

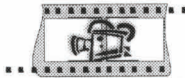


aportando su trabajo a cambio de nada, se sentirán mejor si el responsable del proyecto trabaja profesionalmente y se ocupa en obtener un producto más acabado dejando pocas cosas al azar y a la improvisación.

La mejor herramienta que tiene el guionista-director es el papel, es su campo de batalla para simular la realidad de todo lo imaginable, es el caldo de cultivo para la imaginación total.. La selección de locaciones y elaboración de bocetos de escenas, encuadres, posicionamiento de cámara, angulación, movimientos de cámara, momento del día con mejor luz, movimiento de personajes, propuestas generales de montaje, planificación de iluminación, todo dibujado en bocetos, ilustraciones, diagramas, con perspectiva o en planta, con palitos o en claroscuro, no importa como.

Y aunque los storyboards han sido comparados con historietas, ambos tienen una dinámica gráfica secuencial, el ilustrador de historietas puede dibujar haciendo caso omiso de la estructura de la página si es necesario, mientras que los que realizan storyboard deben trabajar dentro de los parámetros del fotograma.





CONCLUSIONES

A raíz del fenómeno mercadológico de la música a nivel mundial se ha desarrollado una cultura tal que cualquier producto, sea cual sea, está respaldado por una fuerte campaña de publicidad y excelentes estrategias de mercadotecnia.

Hace aproximadamente unos 25 años este fenómeno no era tan marcado como ahora; y se ha desarrollado de una manera tal que involucra a cuanto producto tiene que ver con promociones, ventas, y sobre todo la adecuada producción para satisfacer las necesidades del cliente.

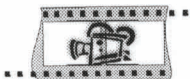
La industria discográfica no ha estado exenta de este fenómeno, sino todo lo contrario, pareciera ser la más beneficiada debido a que un disco se vende gracias a la promoción previa y sobre todo a las estrategias que se utilicen, siendo una de ellas, quizá la más efectiva "el videoclip".

En la actualidad la importancia de las ventas de discos de un artista se lleva a cabo gracias a la promoción que este tiene, cabe mencionar que si los videoclips, son la herramienta principal, algunos son cada vez más espectaculares, otros son de muy bajo presupuesto, pero con una calidad que hace que este producto cumpla su cometido.

El interés de hacer esta investigación y a la vez propuesta de cómo o cuales son los principales aspectos realizar un videoclip es muy palpable que la mayoría de nosotros somos el consumidor perfecto de dicho producto, al cual hemos definido ya como un género audiovisual creativo que se compone de imágenes en movimiento, o bien que se hace de un collage de imágenes que cuentan una historia la cual ilustra el contenido de una canción, o bien, lo conceptualiza.

Durante el desarrollo tanto de la investigación como del producto final no fue un trabajo tan fácil como sentarse a ver los canales de videos y criticar si son realmente buenos o malos, si proponen algo o no, si son de alto o bajo presupuesto.

El darse cuenta del trabajo que implica una producción audiovisual es importante, por ello se muestra lo que se puede hacer con el equipo técnico de la universidad y el esfuerzo y trabajo que implicó la producción del videoclip, el cual fue un tanto semejante o mayor al de una producción como lo es la que se muestra previa al videoclip realizado con esta investigación y el realizado en la Ciudad de México para darnos una idea del trabajo en un sentido profesional.

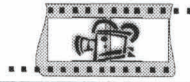


Se tuvieron contratiempos, un presupuesto bajo; pero ante todo esto se contó con un sustento teórico en cuanto a los aspectos básicos de una producción audiovisual; lo importante es que el interesado en éste género audiovisual, desarrolle primeramente la creatividad para realizar un producto el cual será aunque de poco presupuesto y con ciertas limitaciones técnicas pero que finalmente será producto audiovisual creativo.

Cabe mencionar que el sustento teórico está basado primordialmente en producción cinematográfica por la similitud que existe con la producción de videos, al mismo tiempo con algunas consideraciones generales de producción de televisión; debido a que poco a poco se han ido perfeccionando las técnicas, ideas y conceptos, lo que a su vez contribuye a la difusión de valores, ideologías, culturas o que simplemente entretienen con la espectacularidad tanto de la imagen como del concepto ficticio.

Finalmente, esta investigación cumple su cometido de herramienta para quienes se interesen por la producción audiovisual, específicamente de videoclips, que en el caso, vale decir, es para quienes sean o no universitarios puedan realizar un videoclip, además de mostrar algo de lo mucho que se puede hacer, con o sin limitaciones técnicas.

Pero sobre todo se pretende mostrar que hay cosas que deben hacerse, mediante un procedimiento y no por iniciativas propias experimentos que puedan llevar a la pérdida de tiempo, dinero y esfuerzo.



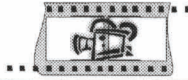
ALGUNAS CONSIDERACIONES FINALES

Tomando en cuenta que el interesado, contó con equipo de producción limitado, se hacen algunas consideraciones a la producción del videoclip.

- En el storyboard aparecen algunas imágenes que a la hora de la producción final no pudieron realizarse debido a que el tiempo con que se contó con la autorización para realizar la filmación fue muy limitado, viéndose en la necesidad de reemplazar algunas secuencias.
- Para realizar la edición del videoclip, se hizo en edición no lineal con el programa Media Studio Pro 6.5, y Adobe Premier 6.0.
- Algunas de las locaciones que se visitaron previamente no pudieron ser utilizadas por condiciones ajenas al interesado, así como por espacios reducidos.
- Se tuvieron contratiempos con la modelo del video, en este caso se tuvo que optar por suplir a la modelo con que se hicieron algunas pruebas de video en locación, en una casa particular en Pátzcuaro, Mich.
- Se hicieron además algunos ajustes al guión técnico debido a que no se contó con un dolly y/o un riel que ayudara a la realización de algunas secuencias.

El equipo con que se contó fue:

- cámara digital
- filtros de luz
- pantallas reflectoras
- luces convencionales (reflectores)
- maquina de humo



ANEXO 1

Carlos San Román, hace un recuento de los mejores videos de la historia en el número 61 de la Revista Switch, publicada el mes de noviembre de 2001, en dicha recopilación escribe:

Los 69 mejores videos de la historia.

Diciembre de 1978. Tirados en una recámara tapizada de pósters de Kiss, Zeppelin y Ziggy Stardust (conocido en este planeta como David Bowie), arrancados de revistas como *Conecte* y *Sonido*; fantaséabamos sobre cómo estos semi dioses realizaban sus milagros, noche tras noche, sobre los escenarios. Para hacerle más fácil la chamba a la imaginación, los artistas de aquel entonces se preocupaban por darle un concepto visual y total a su música.

He aquí pues, la selección de los 69 mejores videos para Switch.

Los que dejaron huella.

Aquí recordaremos a quienes han definido el video musical.

"Bohemian Rhapsody", Queen. Fue el primer video creado expresamente para promocionar una canción. Fue producido en tres horas, porque Queen no iba a llegar a una presentación en el programa Thops Of The Pops.

"Video Kill The Radio Star", The Bugles. Fue el primer video transmitido por MTV. Profético.

"Thriller", Michael Jackson. Parteaguas del video musical. Dirigido por el cineasta John Landis (*An american Werewolf In London*, 1981) y con la participación de Vincent Price en la voz, definió durante años la forma de hacer video, revolucionó la coreografía y catapultó a MTV como fenómeno de comunicación masiva.

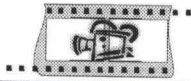
"Every Breathe You Take", The Police. Una belleza monocromática para una pieza de arte pop. Sutíl, delicado y poderoso. Un clásico.

"Losing My Religion", R.E.M. sacó a esta banda de Athens de su círculo alternativo, e introdujo un nuevo lenguaje visual a la música. Excelente.

Las apariencias engañan.

Hay algunos que se ven bien en vivo, pero hubo quienes definitivamente aprovecharon el video:

"Are You Gonna Go My Way", Lenny Kravitz. Con los dreadlocks como Medusa y la flying V al frente, nos presenta la esencia roquera de Kravitz. Contagioso.



"Give It Away", Red Hot Chili Peppers. Platinados, casi desnudos y más funkys que nunca. Un clásico del video.

"Round And Round", Ratt. Para los viejos hardroqueros, fue como una revelación. Spandex, spray, delineador, ratas vivas y guitarras eléctricas. Excelente.

"Corazón", Titán. Este fusil de Carole King nos presenta a un trío de chavas que contagian las ganas de colgarse una guitarra. Ojalá existieran.

"Epic", Faith No More. Inició la fusión del metal y del rap y presentó un lenguaje visual igual de atrevido. Épico.

Animados por el efecto.

El aderezo natural del video. He aquí los mejores.

"Diggin In The Dirt" y "Sledgehammer", Peter Gabriel. El paraíso para el siempre innovador Gabriel fue el video. Ambos son creativos y sorprendentes.

"Take On Me", A - ha. En ningún reventón, discoteca o video bar se dejaba de hablar de esta pieza, mientras era bailada. La primera gran propuesta de animación y acción real.

"You Night Think", The Cars. El primer gran muestrario de los bancos de efectos digitales aplicados al video. Ric Okasek se vuelve mosca, submarino y reloj para estar con un bombón.

"Naney For Nothing", Dire Straits. Animación tridimensional compaginada con la guitarra de Mark Knopfler. Otro clásico de los videos bares ochenteros.

"Three Little Pigs", Green Jelly. Una morbosa y divertida fábula metalera. Torcida y pesada. Un clásico del Headbangers Bali.

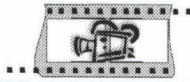
"Do The Evolution", Pearl Jam. El regreso de los reyes del grunge al video. Cruda y vívida visión de nuestra existencia en el planeta. Excelente. "Sober", Toal. Una oscura y deprimente historia de un ser oprimido en un mundo de pesadilla. Una de las animaciones mejor logradas.

"Coffee & TV", Blur. Extraña y conmovedora historia de un tetra pak. Una propuesta diferente.

"Clint Eastwood", Garillaz. Emparentado con el anterior gracias a la presencia de Albarn; Noodle, 2-O, Russell y Murdoc nos invitan a un mundo ajeno. El baile rappeado de los zombie-gorilas es ya un clásico.

"Freak On A Leash", KoRn. Las balas realmente fueron disparadas, pero en un fondo azul, para manipular la imagen en computadora. La velocidad a la que se filmó esta secuencia fue de 2 500 cuadros por segundo.

"Virtual Insanity", Jamiraquai. Experiencia visual en donde destaca el movimiento de Jay Kay y otros elementos en el espacio.



Ni cómo olvidarte.

Estos representan las diferentes fases históricas que la música ha vivido en el video:

“Do You Really Want To Hurt Me”, Culture Club. La engañosa belleza de Boy George en el pináculo del new romantic.

“Like A Virgin”, Madonna. La emperatriz del pop impone por primera vez la moda en el mundo. Este video fue el muestrario.

“We’re Not Gonna Take It”, Twisted Sister. Ridículos, distorsionados y honestos. Un pequeño himno de rebeldía ochentera.

“Legs”, ZZ Top. Junto con “Gimme All Your Loving” y “Sharp Dreised Man”, una trilogía adolescente de autos veloces y mujeres hermosas.

“We Are The World, USA For Africa”. Nos permitió ver por única vez reunidos a los creadores de la mejor música americana del siglo pasado. Desde Jackson y Quincy Jones, hasta Dylan y Springsteen.

“Jeremy”, Pearl Jam. Junto con “Smells Like Teen Spjrit” de Nirvana, el testimonio de una generación ninguneada, triste y deprimida. Una narración extraordinaria de final amargo y previsible.

“Whip It”, Devo. En la prehistoria del techno, esta gran y olvidada banda americana dio un paso en la narración visual de la música.

Los enmarcados.

Las que aprovecharon mejor su presencia a cuadro:

“Subterranean Homesick Blues”, Bob Dylan. El tatarabuelo de los videos. Unos cartones, una cámara fija y un Dylan joven y desenfadado, hacen uno de los mejores videos de la historia.

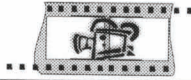
“The Real Slim Shady”, Eminem. Una oda a él. Excelente narración sobre una de las mejores propuestas musicales de la actualidad.

“Sweet Dreams”, Eurythmics. La presencia cautivante de Annie Lennox sobresale en este extraordinario video.

“Tú o ninguna”, Luis Miguel. El Sol brilla donde se pare. Aquí luce más que nunca.

¿De cual te fumaste?

Encuadrado dentro de una idea, las que mejor han desarrollado el papel:



"Sabotage", Beastie Boys. Multigalardonado video donde estos rock rappers de Nueva York están metidos en la mafia. Divertido.

"Tonight, Tonight", Smashing Pumpkins. Retomando la historia de George Mellié del viaje a la Luna, Corgan y esbirros crean una verdadera pieza de colección a una de sus mejores canciones.

"Right Here, Right Know", Van Halen. Balada profunda y reflexiva que explora dar mensajes alternos dentro del video para reforzar la idea de la imagen y la lírica. Creativo y muy premiado.

"Waterfalls", TLC. Las damas del R&B lograron con esta superproducción una pieza muy interesante, llena de metáforas y hermosas imágenes.

"Fat", Weird Al Yankovic. El maestro del anti concepto se convirtió en una de las estrellas ochenteras de MTV. Diversión con sobrepeso.

"Black & White", Michael Jackson. Con la participación de Macaulay Caulkin, Jackson presenta el video más controvertido de su producción. Efectos sorprendentes y la destrucción censurada de un automóvil hacen de éste un clásico.

De pasito tun tun.

Los mejores bailes captados en 24 cuadros por segundo:

"Shabadabada", OV7. De México para el mundo, una dinámica y contagiosa coreografía. Excelente edición.

"Oppositeu Attract", Paula Abdul. Si tomamos en cuenta que montaba bailes para las porristas de los Lakers, no es de extrañar que esté en la lista.

"Vogue", Madonna. La diva por excelencia en una pieza artística, donde el movimiento crea el concepto. Excelente.

"It's Gonna Be Me", 'N Sync. La fórmula funciona: cinco jóvenes blancos y guapos, moviéndose al unísono.

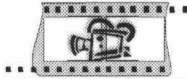
"Rhythm Nation", Janet Jackson. Un cuerpazo, una gran voz y un ritmo envidiable crean un clásico del dance.

"Thriller", Michael Jackson. Muertos bailando fuerte, duro y no se les caen sus pútridas extremidades. Revolucionario.

La vvida no es eterna

Narraciones largas, Interesantes, que atrapan la imaginación:

"November Ram", Guns N' Roses. La banda más peligrosa del planeta en su momento más sublime. Orquesta, guitarras, muerte y Jane Seymour. Nunca va a aburrir.



Los tequileros.

Aquí se hace un recuento de los artistas que han usado el tema de lo mexicano, ya sea tradicional, urbano o contemporáneo, para crear un video:

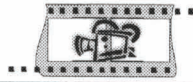
"Chilanga Banda", **Cafe Tacvba**. Excelente pieza de video, que atrapa lo más cotidiano de lo urbano. Pollos, taxis y tianguis.

"El muelle de San Blas", **Maná**. Leyenda de amor enmarcada en las playas jaliscienses.

"Afuera", **Caifanes**. Un poco subjetivo, como la música de Saúl, pero igualmente atractivo.

"Celofán", **La Gusana Ciega**. Un poco más artificial que su nombre, pero bien realizado.

"Don Palabras", **Maldita Vecindad**. El mejor ejemplo de la urbanidad reinante en la música y obra de esta banda.



ANEXO 2

Aquí se presenta una carpeta básica en la cual se muestran los pasos o elementos más importantes para desarrollar el videoclip.

Está integrado por lo siguiente:

- 2.1 Sinopsis de la historia del videoclip
- 2.2 Guión técnico
- 2.3 Storyboard
- 2.4 Scouting o exploración de locación
- 2.5 Previsiones y trámites de producción
- 2.6 Hojas de producción

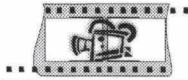
2.1 Sinopsis de la historia del videoclip

Es la historia de una modelo muy cotizada, en el país, la cual es víctima de envidias y en algunos casos de malos tratos. Esta historia se desarrolla en un edificio que data de los siglos XVII y XVIII; el cual es el escenario perfecto para un promocional turístico de televisión.

Para la mala fortuna de dicha modelo, alguien vierte unas gotas de un letal veneno en el vaso de agua, que exclusivamente usa la ella y en alguno de los cortes de grabación, le acercan el vaso, para que se refresque un poco.

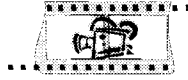
Bebe el agua, pero el veneno no hace efecto de inmediato, después de un rato la modelo en pleno rodaje se desvanece perdiendo así la vida, y al paso del tiempo, su alma quiere salir de la duda y saber quien la envenenó, corriendo y buscando por las noches en todo el edificio.

Esta historia mostrará como trabajo final del videoclip, una conceptualización del nombre de la canción "Bellísima" que es música la cual está clasificada dentro del género progresivo electrónico, con la belleza tanto de la modelo, como la belleza que tiene la locación donde se grabará el video.

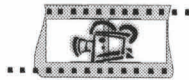


2.2 GUIÓN TÉCNICO

SECUENCIA Núm.	ESPECIFICACIÓN DE PLANOS Y MOVIMIENTOS
1	<p>CU VASO con agua <u>traveling hacia la derecha</u> MANO deja caer gotas al vaso con agua.</p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
2	<p>ELS PUERTA se abre poco a poco <u>dolly in hasta cruzar la puerta</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
3	<p>LS MODELO posa en un pasillo, caminando hacia la cámara</p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
4	<p>ELS CONTRAPICADO, desde segundo piso, <u>traveling hacia la derecha</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
5	<p>LS, PASILLO de día, <u>traveling hacia la derecha</u>, muestra la arquitectura del lugar</p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
6	<p>MLS MODELO camina junto a una fuente, modelando voltea hacia la cámara con movimiento discreto (conociendo el lugar) <u>traveling en secuencia del movimiento o dirección a donde camina la modelo</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
7	<p>ECU OJO de la MODELO se abre, con cierta lentitud <u>desenfoca imagen</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>DÍA</u></p>
8	<p>LS MODELO camina con seguridad con la mirada fija en un punto "x" frente a ella <u>dolly in hacia la modelo a terminar en MLS</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>NOCHE</u></p>
9	<p>MS CARRUAJE con ambientación, humo y luz de reflejo con filtro azul <u>ligero travel hacia la derecha</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>NOCHE</u></p>
10	<p>ELS ARCOS del patio principal MODELO cruza, dentro de los arcos corriendo luz filtro azul y ambientación humo, <u>cámara fija</u></p> <p><u>Disolvencia</u> <u>NOCHE</u></p>
11	<p>LS MODELO entra a cuadro y voltea buscando a donde huir, sigue el</p>



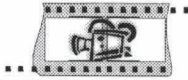
	curso que llevaba y sale de cuadro <u>cámara a altura de piso, hace ligero tilt up</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
12	<u>MLS</u> MODELO camina hacia la cámara mirando fijamente a la misma <u>ligero dolly back, en secuencia al movimiento de la modelo</u> <u>Corte</u> NOCHE
13	<u>ELS Picado</u> MODELO va corriendo en un pasillo de la segunda planta <u>travelin en secuencia de la modelo</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
14	<u>CU</u> PIES de la modelo subiendo escalones <u>ligero tilt down</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
15	<u>POV dolly in hacia la puerta principal</u> ambiente de niebla, luz filtro azul <u>Corte</u> NOCHE
16	<u>(FLASH BACK)</u> <u>MLS</u> MODELO está maquillándose, sentada, <u>ligero panning de izquierda a derecha</u> <u>Corte</u> DÍA
17	<u>MLS</u> MODELO sale de una nube de humo dirigiéndose hacia el resplandor de una luz azul de frente a ella <u>traveling en secuencia del movimiento de la modelo</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
18	<u>LS Contrapicado</u> MODELO camina en pasillos de la segunda planta, hasta llegar al centro de un arco y se asoma al patio principal <u>traveling a la derecha</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
19	<u>LS PASILLO</u> entre los patios, <u>Dolly in</u> <u>Disolvencia</u> DÍA
20	<u>ELS</u> MODELO sale corriendo de un arco hacia la cámara, se detiene a quedar en LS, voltea a todos lados buscando a donde correr <u>dolly in hacia la modelo hasta quedar en LS</u> <u>Corte</u> NOCHE
21	<u>MCU</u> MODELO buscando hacia donde correr, confundida <u>ligero panning derecha a izquierda</u> MODELO da vuelta y corre de nuevo hacia el arco donde salió <u>Corte</u> NOCHE
22	<u>(FLAS BACK)</u> <u>LS</u> LLANTA de carruaje, en primer plano, en segundo



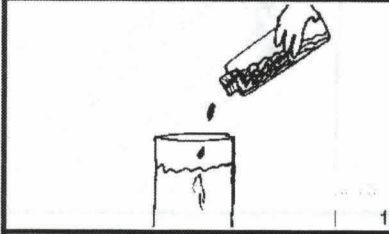
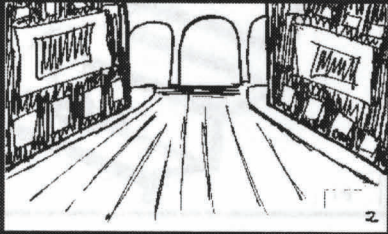
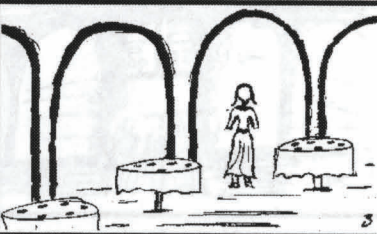
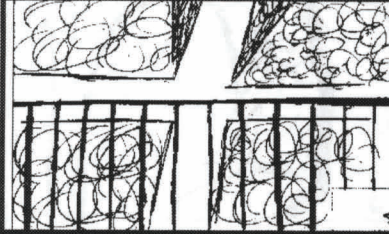
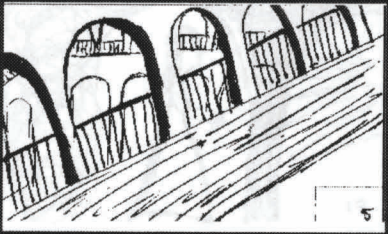

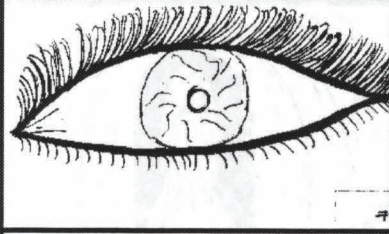

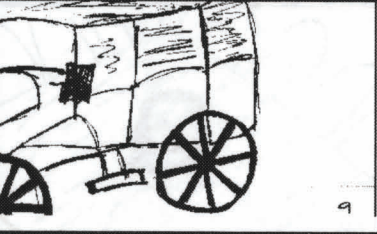
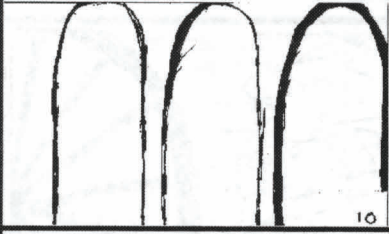


	plano MODELO entra a cuadro <u>traveling hacia la derecha</u> MODELO sale de cuadro <u>Disolvencia</u> DÍA
23	PM MODELO camina hacia la cámara <u>dolly back</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
24	MLS MODELO camina en el pasillo de la segunda planta, voltea conociendo el lugar, <u>traveling en secuencia de la modelo</u> <u>Disolvencia</u> DÍA
25	CU PIES de la modelo, corriendo <u>traveling en secuencia</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
26	MCU VENTANA de noche sale un reflejo de luz blanca de ella, en primer plano está la fuente, <u>tilt up</u> <u>Corte</u> NOCHE
27	(FLASH BACK) MS MODELO recibe un vaso con agua, <u>dolly in hasta quedar en MCU</u> <u>Disolvencia</u> DÍA
28	MLS Contrapicado ESCALERA, entra a cuadro pies de la modelo, <u>ligero dolly back</u> , sale de cuadro <u>Disolvencia</u> NOCHE
29	ECU LIQUIDO cayendo al vaso, <u>dolly back hasta quedar en CU con el vaso</u> <u>Disolvencia</u> DÍA
30	(FLASH BACK) LS MODELO camina hacia el patio, empieza a desvanecerse <u>dolly back en secuencia de la modelo</u> <u>Disolvencia</u> DÍA
31	MLS BALCÓN hay iluminación y niebla de noche en el patio, frente a la fuente <u>dolly back hasta que aparezcan los barrotes del balcón</u> <u>Disolvencia</u> NOCHE
32	(FLASH BACK) MCU PATIO PRINCIPAL, <u>ligero tilt down</u> , entra a cuadro la MANO de la modelo al caer <u>Disolvencia</u> DÍA
33	(FLASH BACK) MLS Modelo cae por completo en el patio, <u>dolly back hasta quedar en LS</u> <u>Disolvencia</u> DÍA
34	ELS PASILLO arco, MODELO camina hacia la cámara <u>ligero traveling</u>

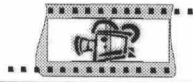



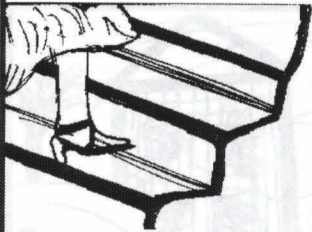
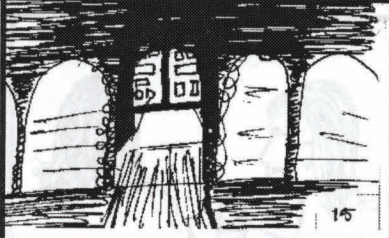


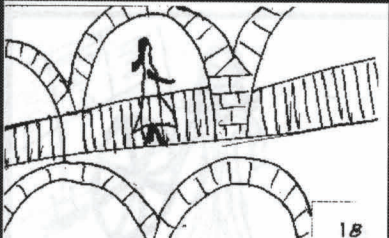
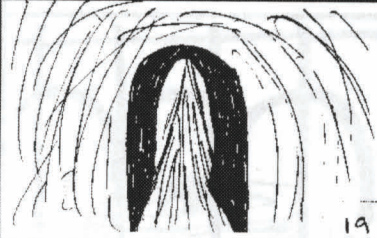





	<u>hacia la derecha</u> <u>Disolvencia</u>	<u>NOCHE</u>
35	<u>CU</u> VASO con sustancia cayendo, ambiente niebla luz filtro azul por un lado <u>traveling hacia la derecha</u> <u>Disolvencia</u>	<u>NOCHE</u>
36	<u>LS</u> PUERTA entrada principal poco a poco se cierra la puerta, hay niebla en todo el patio y o que se aprecia con luz reflejo azul <u>dolly back hasta que se cierra la puerta por completo</u> <u>Disolvencia</u>	<u>NOCHE</u>

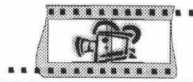


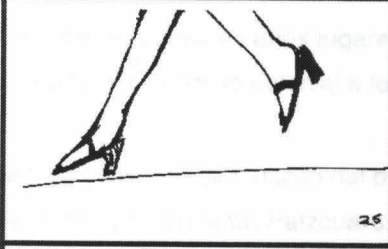

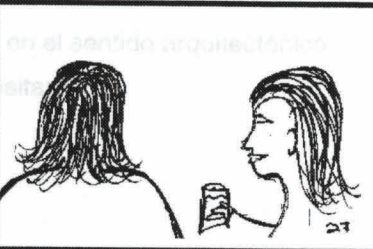
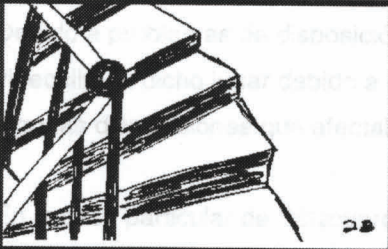
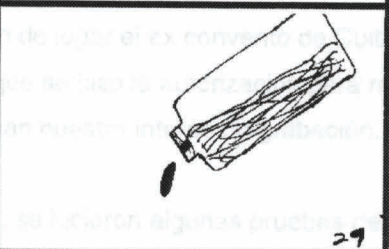

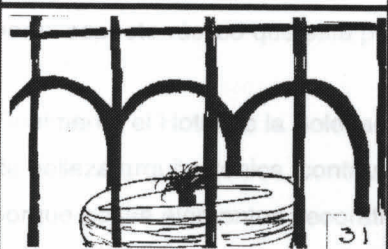
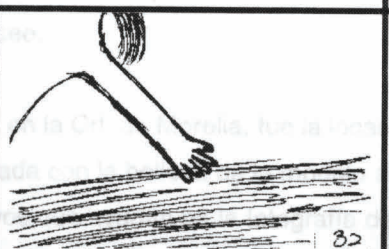

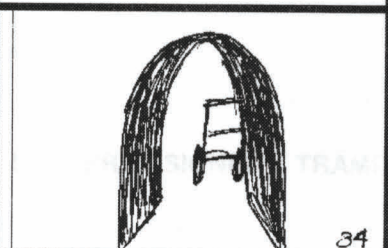
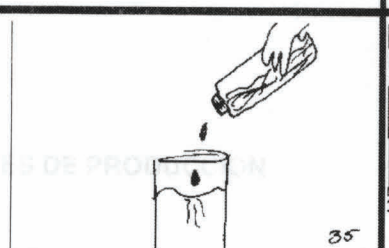
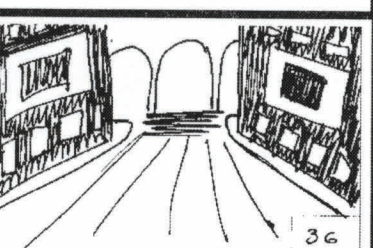
2.2 STORYBOARD

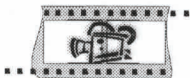
		
Caen gotas de sustancia a un vaso con agua	Se abre la puerta del lugar donde será grabado el promocional	La modelo camina dentro del lugar, posando para grabación
		
Aspecto de locación	Aspecto de locación	La modelo camina dentro del lugar, posando para grabación
		
Modelo abre su ojo	Modelo camina con seguridad con la mirada fija	Aspecto de un carruaje, detalle de locación
		
Aspecto de locación, ambiente noche	Modelo camina buscando a donde ir	Modelo camina hacia la cámara



 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>
Modelo corre en un pasillo	Modelo sube la escalera	Aspecto de locación
 <p>16</p>	 <p>17</p>	 <p>18</p>
Modelo maquillandose	Modelo camina sin dirección	Modelo corre en un pasillo
 <p>19</p>	 <p>20</p>	 <p>21</p>
Aspecto de un pasillo	Modelo corre en un pasillo	Modelo busca donde correr
 <p>22</p>	 <p>23</p>	 <p>24</p>
Detalle de un carruaje, con ambientación, modelo entra a cuadro	Modelo camina hacia la cámara	Modelo corre en un pasillo



 <p>25</p>	 <p>26</p>	 <p>27</p>
Modelo corre en un pasillo	Aspecto de locación, de noche con ambientación	Modelo recibe vaso con agua
 <p>28</p>	 <p>29</p>	 <p>30</p>
Modelo sube la escalera	Cae gota de sustancia, al vaso con agua	Modelo camina hacia el patio, comienza a desvanecerse
 <p>31</p>	 <p>32</p>	 <p>33</p>
Aspecto de locación de noche con ambientación	Cae modelo en el patio	Cae modelo en el patio
 <p>34</p>	 <p>35</p>	 <p>36</p>
Aspecto de un pasillo de locación	Cae gota de sustancia, al vaso con agua	Se cierra la puerta del lugar



2.4 SCOUTING O EXPLORACIÓN DE LOCACIONES

Se hicieron visitas a varios lugares que tuviesen, una belleza propia en el sentido arquitectónico, que podía ir desde lo colonial a lo rústico. Entre las locaciones, se visitaron:

- Ex convento de Cuitzeo del porvenir, Mich.
- Casa particular en Pátzcuaro, Mich.
- Casa de los Once Patios, en Pátzcuaro, Mich.
- Hotel de la Soledad, en Morelia, Mich.

Debido a problemas de disposición de lugar el ex convento de Cuitzeo no pudo realizarse el videoclip en dicho lugar debido a que se hizo la autorización para realizar la filmación pero con algunas disposiciones que afectaban nuestro interés de grabación.

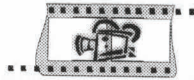
En la casa particular de Pátzcuaro, se hicieron algunas pruebas de video, pero desafortunadamente por espacios reducidos, fueron muy pocas las secuencias grabadas.

La Casa de los Once Patios, fue utilizada en la prueba de video sólo en su parte exterior (la calle), por el aspecto rústico que esta posee.

Finalmente el Hotel de la Soledad, en la Cd. de Morelia, fue la locación ideal para darle ese toque de belleza arquitectónica, contrastada con la belleza de la modelo así como con la música, además porque posee elementos decorativos que ayudan en la fotografía del concepto, y sobre todo para justificar la historia del video. "Una modelo muere en la grabación de promocional turístico, en la locación de este y su alma queda en pena en dicho lugar".

2.5 PREVISIONES Y TRÁMITES DE PRODUCCIÓN

A este respecto se hicieron peticiones y permisos para llevar a cabo la realización del videoclip. A continuación se presentan algunas de las cartas dirigidas para hacer el trámite correspondiente, a las diferentes locaciones.



UVO
UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

Morelia, Michoacán, a 12 de octubre de 2001

ARQ. CARLOS A. HIRIART PARDO
DIRECTOR DEL CENTRO INAH MICHOACÁN

En respuesta a la solicitud de información más amplia respecto a la presentación y solicitud de los interesados Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Iván Ramírez Morán, egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Vasco de Quiroga de nuestra ciudad; envío la lista de participantes en el videoclip musical que realizarán los antes mencionados así como la copia del story board solicitada, y poder hacer posible el trámite correspondiente para que la coordinación a su cargo autorice la petición de las cartas anteriores.

Cabe mencionar que el material será única y exclusivamente utilizado con el fin de sustentar el trabajo teórico de investigación de los interesados, por lo tanto no tiene ningún fin de lucro.

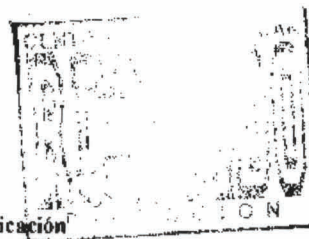
Debido a la idea original de la historia del videoclip que la mayor parte de la grabación de haga de noche. Así mismo hago de su conocimiento que el equipo que se utilizará serán luces y reflectores, una máquina de humo, y videograbadora de formato digital.

Sin otro particular, le envío un cordial saludo quedando de usted para cualquier duda o aclaración y en espera de su pronta respuesta.

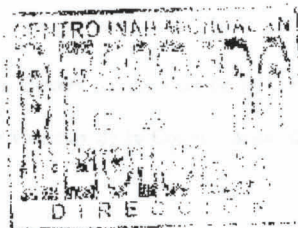
ATENTAMENTE
"EDUCAR EN LA VERDAD"


LIC. RAFAEL BRETÓN PAVÓN

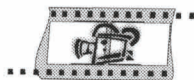
Director de la Facultad de Ciencias de la Comunicación



C.c.p. Lic. María del Perpetuo Socorro Villareal Escárrega.
Coordinadora Nacional del Centro INAH



CAMPUS STA. MARIA: CAMINO A JESUS DEL MONTE No. 555 STA. MARIA DE GUIDO
C.P. 58290 TELS. 01 (4) 3 23 51 71, 23 51 78 Y 23 51 83 FAX 3 23 51 68 MORELIA, MICH.



CENTRO
INAH
MICHOCACAN

Tel. Fax. 313 26 50 y 312 88 38

Madero Ota. 799, Centro,
Morelia, Mich. C.P. 58000



DIRECCION.
Oficio Numero 674/2001

Morelia, Michoacán a 8 de octubre del 2001.
"EL FUTURO DE LO NUESTRO"

LIC. RAFAEL V. BRETON PAVON.
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE
LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD
VASCO DE QUIROGA DE MORELIA, MICHOCACAN.

En atención a sus solicitudes y presentación para que los C. Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Ivan Ramírez Morán, egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación de esa Universidad. Me permito anexar al presente el oficio numero 401-3-6890 de fecha 5 de octubre del presente año firmado por la Lic. María del Perpetuo Socorro Villarreal Escarrega, Coordinadora Nacional de Asuntos Jurídicos del INAH en el que nos solicita mas información a fin de estar en posibilidad de otorgar la autorización que nos requieren.

Sin mas por el momento, quedo de usted.

ATENTAMENTE.

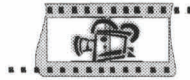
CENTRO
INAH
MICHOCACAN

ARQ. CARLOS ALBERTO HIRIART PARDO
DIRECCIÓN
DIRECTOR DEL CENTRO INAH MICHOCACAN.

Con copia para:

- C. Yurixhi Morelia Mercado Ponce.- Egresado de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Vasco de Quiroga de Morelia, Michoacán.
- C. Ivan Ramírez Moran.- Egresado de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Vasco de Quiroga de Morelia, Michoacán

CHP/JZG/jzg



Instituto Nacional de
Antropología e Historia

COORDINACIÓN NACIONAL
DE ASUNTOS JURÍDICOS
Calle Roma núm. 45, P.O. Box 2-30
C.P. 06700 México, D.F.

Oficio número 401-3 6890

Control número 9777

Expediente V. 223 A/1005

Dirección de lo Consultivo

México, D.F., a 5 de octubre del 2001

"EL FUTURO DE LO NUESTRO"

Arq. Carlos A. Hirlart Pardo
Director del Centro INAH Michoacán
P r e s e n t e .

Me refiero a su atenta solicitud para que se autorice a los alumnos Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Iván Ramírez Morán, egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Vasco de Quiroga.

Sobre el particular, con el propósito de que esta Coordinación se encuentre en posibilidad de iniciar los trámites para determinar la procedencia de la solicitud, agradeceré su valiosa colaboración para que nos sea enviada la siguiente información:

- Copia del guión o story board.
- Número de participantes de la videograbación.
- Fines que se dará al material obtenido
- Equipo de videograbación que se utilizará.

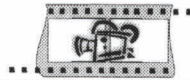
Sin otro particular, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo

Atentamente

Lic. María del Perpetuo Spórro Villarreal Escárrega
Coordinadora Nacional

RGV/SJP/VME

CENTRO INAH MICHOACÁN
REABRIDO
OCT. 5 2001
DIRECCIÓN



CENTRO
INAH
MICH OACAN

Madero Ote. 799, Centro,
Morelia, Mich. C.P. 58000



DIRECCION.
OFICIO NUMERO 808/2001.

Morelia, Michoacán a 27 de Noviembre de 2001.
"EL FUTURO DE LO NUESTRO"

LIC. RAFAEL BRETON PAVON,
DIRECTOR DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD VASCO DE
QUIROGA DE MORELIA, MICHOACAN.

En atención a su solicitud que nos hace para que los alumnos Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Iván Ramírez Moran, se les autorice la realización una video filmación para realizar un trabajo de titulación que presentaran en esa Universidad; Anexo al presente copia del oficio numero 401-3-7899 de fecha 9 de noviembre del 2001 firmado por la Lic. María del Perpetuo Socorro Villarreal Escarrega, Coordinadora Nacional de Asuntos Jurídicos del INAH, en el que se les autoriza la solicitud que nos hace para la filmación en el Ex-Convento de Santa María Magdalena de Cuitzeo del Porvenir, Michoacán.

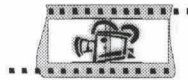
Sin mas por el momento, quedo de usted.

ATENTAMENTE.


ABO. PABLO ALBERTO HIRIART PARDO.
DIRECTOR DEL CENTRO INAH MICHOACAN.

C.c.p. C. Benito Contreras Jacobo.- En Cargado del Ex - Convento de Santa María Magdalena de Cuitzeo del Porvenir Michoacán.

*CAHP/Jlgz.

**INAH**Instituto Nacional de
Antropología e HistoriaCOORDINACIÓN NACIONAL
DE ASUNTOS JURÍDICOSCórdoba s/n 4to. 2do. piso
Cal Roma 3 06700 México D.F.

Oficio número 401-3-7899

Control número 10618 11092

Expediente F 58 A/1148

Dirección de lo Consultivo

México, D.F., 9 de noviembre del 2001

"EL FUTURO DE LO NUESTRO"

Arq. Carlos Hirtart Pardo
Director del Centro INAH Michoacán
Presente.

Me refiero a la solicitud del Lic. Rafael Bretón Pavón, Director de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Vasco de Quiroga de esa Entidad Federativa, para que se autorice a los alumnos Yurxhi Moralia Mercado Ponce e Iván Ramírez Morán, egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación, la realización de filmaciones en el Ex-Convento de Cuitzeo del Porvenir.

Al respecto, me permito informarle que acorde con los dictámenes de las áreas técnicas del Instituto, se autoriza la realización de las filmaciones, sin la participación de actores ni modelos, un día únicamente en el periodo comprendido del 12 al 18 de noviembre del presente año, de las 9:00 a las 17:00 horas.

Se agradecerá el fiel cumplimiento de todas y cada una de las medidas de seguridad, horarios, espacios e integridad, establecidas de conformidad con la normatividad vigente, por lo que los autorizados deberán coordinarse previamente con Usted.

El material que se obtenga se utilizará exclusivamente para la realización de un trabajo de titulación que los alumnos de referencia presentarán a la Universidad Vasco de Quiroga, sin fines lucrativos ni comerciales; todo uso distinto al autorizado tendrá que ser tramitado previamente ante esta Coordinación y, en caso de su aprobación, cubrir los derechos correspondientes.

Con fundamento en los artículos 3º de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas y 41 de su Reglamento, deberán aparecer los créditos correspondientes a este Organismo Desconcentrado CONACULTA-INAH-MEX; e insertar la leyenda: "Reproducción Autorizada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia", por tratarse de bienes de la Nación Mexicana.

La presente autorización no implica la cesión de derechos, ya que éstos pertenecen al Estado Mexicano.

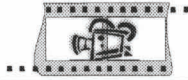
La fijación de imagen en todo momento estará sujeta a las disposiciones y limitaciones señaladas por Usted, por lo que además los autorizados deberán observar las siguientes indicaciones:

Las filmaciones se efectuarán exclusivamente en los espacios que se señalen.

El argumento no deberá deteriorar el valor cultural del monumento histórico.

Las estructuras deberán conservarse en su forma original, por lo que no se podrá fijar, clavar, perforar o anclar elementos ajenos en pisos y muros.

Los equipos de filmaciones como torres y tripiés, no deberán fijarse en los muros.

**INAH**Instituto Nacional de
Antropología e HistoriaCOORDINACIÓN NACIONAL
DE ASUNTOS JURÍDICOS
Córdoba 400 49 2do piso
Col Roma, C. P. 06700 México, D. F.

Oficio número 401-3-7899

Control número 10618 11092

Expediente F 58 A/1148

Dirección de lo Consultivo

México, D.F., 9 de noviembre del 2001

"EL FUTURO DE LO NUESTRO"

No se obstaculizará el acceso o la circulación de los visitantes durante la fijación de imagen.

Los autorizados únicamente tendrán acceso a las áreas que se encuentren abiertas al público y sus actividades estarán dentro del marco que se permite a todos los visitantes.

No está permitido colocar equipo pesado sobre los bienes culturales.

Al final de la fijación de imagen, los autorizados deberán retirar todos y cada uno de los elementos utilizados.

Los autorizados deberán coordinarse en todo momento con los funcionarios responsables del Instituto.

Cubrir todos y cada uno de los gastos que se generen por la realización de la fijación de imagen, así como reparar las afectaciones que llegasen a ocasionarse a entera satisfacción de este Instituto.

El incumplimiento de lo señalado dará lugar al fincamiento de las responsabilidades correspondientes en términos de lo que establecen las leyes que regulan la materia.

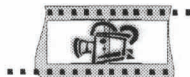
Sin otro particular, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente


Lic. María del Perpetuo Socorro Villarreal Escárrega
Coordinadora Nacional

C.c.p - Arq. Raúl Delgado Lamas, Coordinador Nacional de Monumentos Históricos.

EAAR*JJP*VME*



UVA
UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

Morelia, Mich, Noviembre 27 de 2001

**SR. CÉSAR MONROY Y/O SRA. MARISOL ZARCO
PRESENTES**

Por medio de la presente me permito presentar a los recién egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación **Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Iván Ramírez Morán** quienes se encuentran realizando su investigación de tesis, para lo cual pido a usted de la manera más atenta les facilite el trabajo que los antes mencionados necesitan para complementar su investigación.

Cabe mencionar que la grabación de este videoclip es un trabajo sugerido por los antes presentados para sustentar su investigación teórica, por lo cual **no tendrá fines de lucro**.

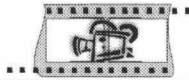
Estamos considerando un tiempo de grabación de aproximado de 8 horas debido al plan de producción en cuanto a tomas y movimientos de escenografías que se requieren, siendo esto por la noche.

Esperando contar con su valioso apoyo y la autorización para que la filmación se realice en donde los interesados le solicitan, quedo a sus ordenes para cualquier duda o aclaración a este respecto, **no sin antes enviarle un caluroso saludo.**

**ATENTAMENTE
"EDUCAR EN LA VERDAD"**


LIC. RAFAEL V. BRETON PAVÓN

Director Escuela de Ciencias de la Comunicación



UVAQ
UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

Morelia, Mich. Noviembre 27 de 2001

**A QUIEN CORRESPONDA
PRESENTE**

Por medio de la presente me permito presentar a los recién egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación **Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Iván Ramírez Morán** quienes se encuentran realizando su investigación de tesis, para lo cual pido a usted de la manera más atenta les facilite el trabajo que los antes mencionados necesitan para complementar su investigación.

Cabe mencionar que la grabación de este videoclip es un trabajo sugerido por los antes presentados para sustentar su investigación teórica, por lo cual no tendrá fines de lucro.

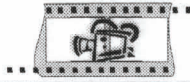
Estamos considerando un tiempo de grabación de aproximado de 8 horas debido al plan de producción en cuanto a tomas y movimientos de escenografías que se requirieren, siendo esto por la noche.

Esperando contar con su valioso apoyo y la autorización para que la filmación se realice en donde los interesados le solicitan, quedo a sus ordenes para cualquier duda o aclaración a este respecto, no sin antes enviarle un caluroso saludo.

**ATENTAMENTE
"EDUCAR EN LA VERDAD"**


LIC. RAFAEL V. BRETÓN PAVÓN
Director Escuela de Ciencias de la Comunicación

*Recibido
10-27-2002*



UWQ
UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

Morelia, Mich. Noviembre 27 de 2001

**A QUIEN CORRESPONDA
PRESENTE**

Por medio de la presente me permito presentar a los recién egresados de la carrera de Ciencias de la Comunicación **Yurixhi Morelia Mercado Ponce e Iván Ramírez Morán** quienes se encuentran realizando su investigación de tesis, para lo cual pido a usted de la manera más atenta les facilite el trabajo que los antes mencionados necesitan para complementar su investigación.

Cabe mencionar que la grabación de este videoclip es un trabajo sugerido por los antes presentados para sustentar su investigación teórica, por lo cual no tendrá fines de lucro.

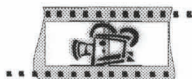
Estamos considerando un tiempo de grabación de aproximado de 8 horas debido al plan de producción en cuanto a tomas y movimientos de escenografías que se requieren, siendo esto por la noche.

Esperando contar con su valioso apoyo y la autorización para que la filmación se realice en donde los interesados le solicitan, quedo a sus ordenes para cualquier duda o aclaración a este respecto, no sin antes enviarle un caluroso saludo.

**ATENTAMENTE
"EDUCAR EN LA VERDAD"**


LIC. RAFAEL V. BRETÓN PAVÓN
Director Escuela de Ciencias de la Comunicación

*Recibido
10-28-2002*



MICHOACÁN DE OCAMPO
EL AYUNTAMIENTO CONSTITUCIONAL

DIRECCIÓN DE
COMUNICACIÓN SOCIAL
PÁTZCUARO, MICH.
2002-2004



H. Ayuntamiento
2002 - 2004

Pátzcuaro, Mich., 11 de Enero del 2002.

LIC. RAFAEL V. BRETON PAVON
Director Escuela de Ciencias de
la Comunicación
Universidad Vasco de Quiroga
Morelia, Michoacán.

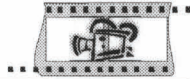
En respuesta a su comunicado de fecha 11 de Enero del 2002, en el cual solicita a la Presidencia Municipal autorización para que un grupo de egresados de la -- carrera de Ciencias de la Comunicación Yur ixhi Morelia Mercado Ponce e Ivan Ramirez Morán, realicen un trabajo el cual consiste en grabar un videoclip con duración -- aproximada de 8 horas, en la calle de la Casa de los -- Once patios.

Al respecto comunico a usted, que se le otorga el per-- miso correspondiente, solicitandoles hagan del conoci-- ento a la Casa de los Once Patios.

A T E N T A M E N T E
SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCION

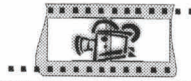
Dr. Cs. ABDALLEN GUZMAN CRUZ

C.c.p. Archivo.



BIBLIOGRAFÍA

1. BARRAGÁN Guerrero, Rosa Elena, ORTEGA de la Mora, Susana, Tesis "Propuesta de un modelo de análisis semiótico para la identificación de las constantes semióticas involucradas en los videoclips nacionales contemporáneos del género musical balada pop" Morelia, Mich, Abril 1999
2. BARTOLOMÉ, Antonio R. "Hacia una definición del lenguaje audiovisual", en <http://www.doe.d5.ub.es/te/any87/bartolome>
3. DE LA MOTA OREJA, Ignacio H. Diccionario de Comunicación Audiovisual, Ed. Trillas, México, julio de 1998.
4. DE LA TORRE HERNÁNDEZ Francisco Javier, DE LA TORRE ZERMEÑO Francisco. Taller de análisis de la comunicación 2, McGraw Hill, México, D.F. mayo 1995.
5. Diccionario Enciclopédico Ilustrado Océano Uno, Grupo Editorial Océano, Colombia, Col. 1991.
6. FERRER, Eulalio. Información y comunicación, Fondo de Cultura Económica, México D.F. abril 2000.
7. IBÁÑEZ, Brambila Berenice. Manual para la elaboración de tesis Ed. Trillas, México D.F. Enero 2000.
8. La Enciclo, Rezza editores, Colombia, Col. 1994
9. LEGUIZAMÓN, Juan Anselmo, Videoclips: Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural, Santiago del Estero, 1998.
10. MARTÍNEZ, Rodríguez, José de J. Tesis "Cortometraje Mexicano en la década de los noventa" Morelia, Mich. Dic., 2000
11. MCBRIDE, Sean. Un solo mundo, voces múltiples. Fondo de Cultura Económica, México DF, mayo 1993.
12. MOLES, Abraham A. La Imagen, Ed. Trillas, Octubre 1999
13. MONIER, Pierre y Suzanne, El Libro del Cineísta Amateur, Ediciones Omega, Barcelona, Es. 1952. Traducción del Francés por, Rosendo Sagrera Durán.
14. Nueva Enciclopedia Temática: El Mundo del Estudiante, Tomos 6 y 8, Ed. Cumbre, México, 1983.
15. Nueva Historia Universal: Los Orígenes de la Civilización. Tomo 1, Ediciones Nauta, México, 1984.
16. SAN ROMÁN, Carlos "Los 69 mejores videos de la historia", en SWITCH, Año 6, Núm. 61, Nov. 2001, pp 34-39, México



17. SECCO ELLAURI Oscar, BARIDÓN Pedro. Historia Universal: Oriente, Ed. Kapeluz, Buenos Aires, Arg. Julio 1970.
18. TOSI, Virgilio, El lenguaje de las imágenes en movimiento, Ed. Grijalbo, México 1993

FUENTES ELECTRÓNICAS DE APOYO

- <http://tecnologíaedu.us.es/revistaslibros/ballesta.html>
- <http://victorian.fortunecity.com/muses/116/cinematografo.html>
- http://w3.mor.itesm.mx/lsasced/glosario_director.html
- <http://www.ayto-cosada.es/cultura/expos/jaramilla/prehistoria.htm>
- <http://www.cybercollege.com/span/tpv044.htm>
- <http://www.educa.rcanaria.es/usr/fplaspalmas/dpto/imagson/programa/superior.htm>
- <http://www.escac.es/sonik/stvvclip.htm>
- <http://www.geocities.com/hollywood/Hills/7084/tecnicas>
- <http://www.geocities.com/hollywood/Lot/8857//guion.html>
- <http://www.golemproducciones.com/pre/storyboard.htm>
- <http://www.teddi.ua.es/lineastrabajo/archivos/story3.jpg>
- <http://www.telenet.com.mx//guias/preguntas-respuestas/preg-resp52.html>
- <http://www.ucm.es/info/especulo/numero4/cinemus.htm>
- <http://www.ucm.es/info/multidoc/revista/cuadern4/story.hmt>

ENTREVISTAS

- Karly Savitzky México D.F. junio 23 de 2001
- Mónica Noguera, México D.F. Marzo 25 de 1999
- Hugo de la Barreda, México D.F. Agosto 20 de 2001
- Gustavo Domínguez, México D.F. Agosto 20 de 2001
- Ernesto Contreras, México D.F. Agosto 22 de 2001
- Salvador Noriega, México D.F. Agosto 24 de 2001
- Roberto Monroy, Morelia, Mich. Octubre 16 de 2001 y Febrero 13 de 2002
- Víctor Zavala Kugler, email. Marzo 04 de 2002

* Programa "Everybody talks about pop", en MTV, Agosto de 2001