

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

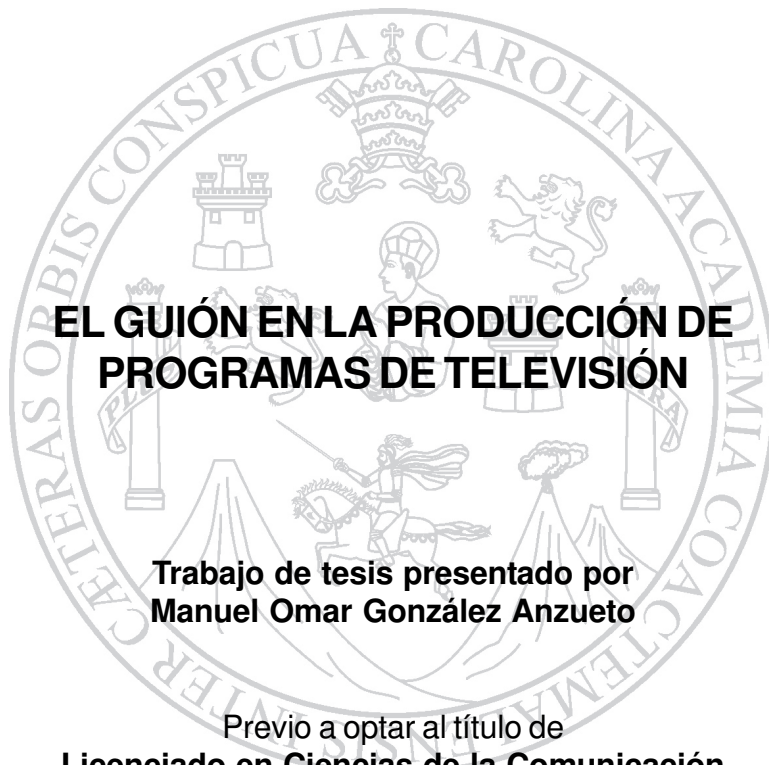


**EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE
PROGRAMAS DE TELEVISIÓN**

Manuel Omar González Anzueto

Guatemala, mayo de 2011

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE
PROGRAMAS DE TELEVISIÓN**

**Trabajo de tesis presentado por
Manuel Omar González Anzueto**

**Previo a optar al título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**Asesora de Tesis
M.A. Victoria Eunice Soto Pérez**

Guatemala, mayo de 2011

PÁGINA EN BLANCO

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

DIRECTOR

M.A. Gustavo Bracamonte

**CONSEJO DIRECTIVO
Representantes Docentes**

Lic. Julio Moreno
M.A. Fredy Morales

Representantes Estudiantiles

Licda. Adriana Leticia Castañeda Morataya
Milton Giovani Lobo Barrera

Representante Egresados

M.A. Pavel Matute

Secretario

Lic. Axel Santizo

TRIBUNAL EXAMINADOR

M.A. Victoria Eunice Soto Pérez, (Presidenta)
Licda. María del Rosario Estrada, (Revisora)
Lic. Marco Antonio Pineda Jurado, (Revisor)
M.A. Gustavo Adolfo Bracamonte Cerón, (Examinador)
Lic. Julio Estuardo Moreno, (Examinador)
M.A. Fernando Arévalo Yankos, (Suplente)

PÁGINA EN BLANCO



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 30 de septiembre de 2008
Dictamen aprobación 83-08
Comisión de Tesis

Estudiante
Manuel Omar González Anzueto
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado estudiante González:

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo que acordó la comisión de tesis en el inciso 1.7 del punto 1 del acta 05-2008 de sesión celebrada el 30 de septiembre de 2008.

1.7. Comisión de Tesis acuerda: A) Aprobar al estudiante Manuel Omar González Anzueto, carné 9116440, el proyecto de tesis *EL GUIÓN Y SU USO EN EL PROCESO DE LA PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN*. B) Nombrar como asesor a: licenciada Victoria Eunice Soto Pérez.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: Comisión de Tesis
AM/Eunice S.

PÁGINA EN BLANCO



137-11

Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 28 de abril de 2011
Comité Revisor
Ref. CT-Akmg 01-2011

Estudiante
Manuel Omar González Anzueto
Carné 9116440
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12.

Estimado(a) estudiante **González:**

De manera atenta nos dirigimos a usted para informarle que esta comisión nombró al COMITÉ REVISOR DE TESIS para revisar y dictaminar sobre su trabajo: **EL GUIÓN Y SU USO EN EL PROCESO DE LA PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN.**

Dicho comité debe rendir su dictamen en un plazo no mayor de 15 días calendario a partir de la fecha de recepción y está integrado por los siguientes profesionales:

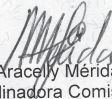
M.A. Eunice Soto, presidenta.
M.A. María del Rosario Estrada, revisora.
Lic. Marco Antonio Pineda, revisor.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.A. Gustavo Bracamonte Cerón
Director ECC




M.A. Aracely Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: comité revisor. Adjunto 2 fotocopias del informe final de tesis.
archivo.
AM/GB/Eunice S.

PÁGINA EN BLANCO



Autorización informe final de tesis por terna revisora



Guatemala, 18 de mayo de 2011

M.A.
Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Edificio Bienestar Estudiantil, 2do. Nivel.
Ciudad Universitaria, zona 12

Distinguida M.A. Mérida:

Atentamente informamos a usted que el estudiante Manuel Omar González Anzueto, carné 9116440, realizó las correcciones recomendadas a su TESIS, cuyo título final es:

EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

En virtud de lo anterior, se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que pueda continuar con el trámite correspondiente.

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.A. María del Rosario Estrada
Miembro comité revisor


Lic. Marco Antonio Pineda
Miembro comité revisor


M.A. Victoria Eunice Soto Pérez
Presidenta comité revisor

PÁGINA EN BLANCO



Escuela de Ciencias de la Comunicación

Universidad de San Carlos de Guatemala

301-11

Guatemala, 25 de mayo de 2011
Tribunal examinador de tesis/
orden de impresión
Ref. CT-Akmg- No. 03-2011

Estudiante

Manuel Omar González Anzueto

Carné **9116440**

Escuela de Ciencias de la Comunicación

Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante **González**:

Por este medio nos dirigimos a usted para informarle que se autorizó la impresión de su trabajo de investigación con el título **EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN**, previo a optar al GRADO DE LICENCIADO(A) EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

El tribunal examinador esta integrado por:

- M.A. Victoria Eunice Soto Pérez, presidente(a).
- Lic. Marco Antonio Pineda, revisor(a).
- M.A. María del Rosario Estrada, revisor(a).
- Lic. Julio Estuardo Moreno, examinador(a).
- M.A. Gustavo Bracamonte, examinador(a).
- M.A. Fernando Arévalo, suplente.

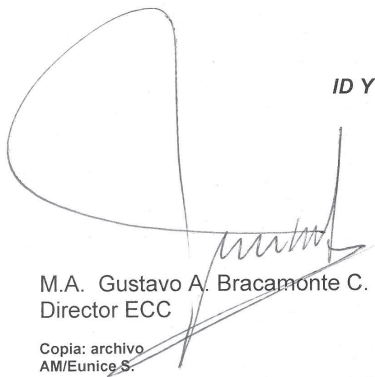
Diez tesis impresas deberá entregarlas en la Secretaría de la Escuela para que se fije la fecha del examen privado de graduación; seis tesis y dos cds en formato PDF en la Biblioteca Flavio Herrera; dos tesis y un cd en formato PDF en la biblioteca central de esta casa de estudios.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de tesis




M.A. Gustavo A. Bracamonte C.
Director ECC

Copia: archivo
AM/Eunice.S.



Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfonos: (502) 2418-8920
(502) 2443-9500 extensión 1478
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacion.usac.edu.gt

PÁGINA EN BLANCO

AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

A mi esposa: Victoria Eunice Soto Pérez, por impulsarme a concluir esta etapa en mi vida.

A mis hijos: Arecio Sebastián, Lisandro Ezequiel y Leandro Martín, por ser los afectos que me impulsan a ser mejor cada día.

A mi mamá: María Rubidia Anzueto Noriega, por el amor y paciencia, que con devoción, ha tenido hacia mí y mis hermanas a lo largo de nuestras vidas.

A mis hermanas: Rubidia Inés, Helga Mariela, por todo el apoyo que me han demostrado siempre.

A mi sobrina: Helga María, quien ocupa un lugar especial en mi vida.

Y a mis amigos: Por ser mis amigos.

PÁGINA EN BLANCO

Para efectos legales, únicamente el autor es responsable del contenido de este trabajo.

PÁGINA EN BLANCO

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN
DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN**

Guatemala, agosto de 2011

PÁGINA EN BLANCO

INDICE

	Pág.
Introducción	i
Justificación	iii
Resumen	v
Capítulo I	
1.1 Reseña histórica de la televisión	3
1.2 Desarrollo de la televisión	10
1.3 La televisión: medio de comunicación y fenómeno social	23
1.4 Funciones de la televisión	26
Resumen	32
Capítulo II	
2.1 Producción de televisión	35
2.2 Fases de la producción televisiva	36
2.3 El programa de televisión	59
Resumen	66
Capítulo III	
3.1 El guión de televisión	71
3.2 Formato del guión	81
3.3 El lenguaje audiovisual – guión –	91
Resumen	106
Capítulo IV	
4.1 El guionista	109
4.4 El perfil del guionista	109
4.2 La labor del guionista	112
4.3 Tratamiento del guión	116
Resumen	118
CONCLUSIONES	119
BIBLIOGRAFÍA	123

PÁGINA EN BLANCO

INTRODUCCIÓN

La presente investigación monográfica establece el papel que el guión desempeña durante el proceso de la producción de programas para televisión. Así como las características de esta herramienta.

La producción de televisión consiste en un proceso que genera un producto audio visual, el cual parte de una idea, que da origen a un proyecto en donde es necesario establecer directrices que establezcan un orden para el desarrollo de la producción.

El orden de la realización queda enmarcado en tres fases: preproducción, producción y posproducción. Es en la primera etapa cuando se crea el guión, herramienta en torno a la cual giran las decisiones que se toman y que sustentan el resto del proyecto. El uso del guión se extiende a las otras dos etapas del proyecto con la función de continuar un orden establecido tanto para el personal artístico como para el técnico.

Los elementos como: elaboración de un presupuesto, creación del plan de producción, contratación de personal, de talento artístico; así como escenografía, audio, iluminación, vestuario, edición y otros, se rigen por los requerimientos del guión, lo cual permite que la realización de los programas de televisión tengan un orden en cuanto a la estructura de cada detalle a ejecutar. Para entender esto, se define cada elemento de la producción, ¿qué es?, ¿para qué sirve? Y ¿cómo funciona?

El guión puede variar en cuanto a su contenido según el tipo de programa (ficción o no ficción) que se quiera realizar, así como en su formato, según el diseño seleccionado para su elaboración por ejemplo: a una columna, dos columnas, a tres columnas, pero que finalmente cumple con la función de guiar los pasos de producción.

JUSTIFICACIÓN

Esta monografía pretende establecer las funciones del guión en la producción de programas de televisión, es decir, el papel que desempeña a lo largo del proceso de producción. No importa el tipo de programa, el guión siempre dicta los pasos a seguir durante el proceso de producción.

Entonces, el principal interés de este estudio es describir cómo el guión para televisión se convierte en el principal instrumento en el proceso de producción. A lo largo del estudio se describe la influencia que esta herramienta ejerce en la toma de decisiones, desde la contratación del elenco, pasando por elementos como la iluminación, maquillaje, vestuario, escenografía, hasta la forma en la que se ve el producto final en pantalla.

También, es necesario comprender que todo programa de televisión es el resultado de un proceso de producción que se inicia a partir de una idea, la cual se lleva al formato televisivo y se enmarca dentro de lo que se conoce como guión y que sirve de guía para el equipo de producción.

Esta investigación puede servir como una guía para estudiantes, profesionales o público en general, interesados en saber el papel que el guión desempeña en la producción de programas para televisión, así como los distintos formatos en los que se puede estructurar esta herramienta.

Además, el interés del investigador fue ejemplificar o analizar el uso del guión en la producción televisiva a nivel macro, por esa razón los programas guatemaltecos no se plantearon como objeto de estudio para esta monografía.

PÁGINA EN BLANCO

RESUMEN

- Título:** EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN
- Autor:** Manuel Omar González Anzueto
- Universidad:** San Carlos de Guatemala
- Unidad académica:** Escuela de Ciencias de la Comunicación
- Tipo de estudio:** Monográfica y descriptiva

Procedimiento para la obtención de datos e información: Investigación bibliográfica en biblioteca de la Escuela de Ciencias de la Comunicación, biblioteca central universidad de San Carlos y diferentes sitios de internet.

Cifuentes (2009: Pág. 116) explica que la monografía “es un todo coherente, construido después de meditaciones; es la exposición argumentada de un hecho, fenómeno o proceso, asimilados en todos sus detalles, en todas sus ramificaciones, hasta las más sutiles, es examinar en detalle el objeto investigado...”

Según Cifuentes (2009: Pág. 44) “se llama investigación descriptiva, a la que una vez obtenidos los datos describe el tema, el subtema y el objeto de investigación de manera exhaustiva y ordenada”.

El tema que se investigó evidencia que el Guión es la base que sustenta cualquier proceso de producción de programas de televisión. Es la herramienta que se utiliza para estructurar la idea inicial del proyecto al formato de televisión y que dicta al equipo de producción las necesidades del mismo. Por ejemplo: la selección de talento artístico, personal técnico, locaciones, escenografías, requerimientos de audio, iluminación, maquillaje, vestuario y otros.

OBJETIVOS

General:

- Describir el uso del guión en el proceso de la producción de programas de televisión.

Específicos:

- Describir la función del guión durante el desarrollo de las etapas de: pre-producción, producción y post producción.
- Definir los tipos de programas de televisión.
- Establecer las características de los distintos formatos del guión.
- Establecer el lenguaje utilizado en la elaboración de guiones para televisión.

Capítulo I

Reseña histórica, desarrollo
y funciones de la televisión

Capítulo I

1.1 Reseña histórica de la televisión

Cipriani (1982: Pág. 7) indica que “la televisión es el resultado de un largo proceso de investigaciones y descubrimientos, de experiencias y de acumulación de acontecimientos...se toma como referencia 1843 año en el que el inglés Alexander Bain (1810-1877) puso a punto un insipiente aparato para la reproducción a distancia de imágenes fijas”.

La historia de la televisión se remonta a las primeras transmisiones telegráficas de imágenes realizadas por el inglés Alexander Bain en Inglaterra. Bain logró articular un aparato para la reproducción de imágenes fijas a distancia en 1843. Luego, en 1863, Giovanni Caselli, en Francia, con un aparato de su invención llamado pantelégrafo, consiguió enviar mensajes escritos y dibujos de Paris a Marsella.

Los hechos anteriores fueron punto de partida de innumerables innovaciones en la transmisión de imágenes sonoras, siendo uno de los puntos más importantes en el desarrollo de este invento, el descubrimiento de la “fototelegrafía” (transmisión telegráfica de fotografías) a mediados del siglo XIX. Este invento debe sus avances a varios investigadores que experimentaron con la transmisión de imágenes a través de ondas electromagnéticas.

Los estudios realizados en el campo de la “fototelegrafía” por el alemán, Paul Nipkov, significaron un paso adelante en el desarrollo de dispositivos de captación y reproducción de imágenes y son consideraros los más importantes debido a la invención de su disco de exploración lumínica que patentó en 1884, el cual es conocido como Disco Nipkov.

El invento de Nipkov (foto 1) consistía en un disco plano con orificios ubicados desde el centro al exterior en forma de espiral. Al girar el disco a gran velocidad entre la imagen y la celda, cada perforación describía una circunferencia de radio diferente, y en cada revolución del disco se producía una imagen completa. Cada perforación es equivalente a una línea de exploración de una televisión moderna. A mayor número de perforaciones, mayor número de líneas (resolución) tendría la imagen (foto 3).

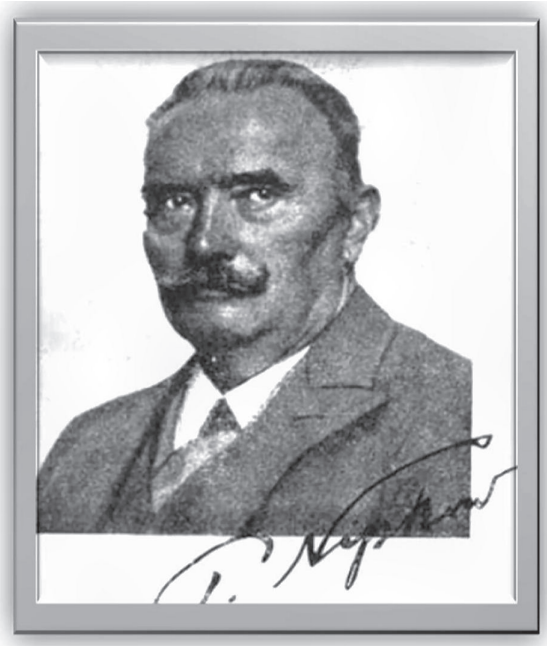
El disco Nipkov (foto 2) fue perfeccionado por el escocés John Logie Baird (foto 4), en 1923, a base de células de selenio. En 1928 Baird hizo el primer envío de imágenes de televisión a través del océano Atlántico, de Londres a Nueva York. Un año después, tuvo el honor de poner en marcha la primera emisión regular de televisión el 10 de septiembre de 1929, en los estudios de la BBC de Londres. Cuatro años más tarde, Berlín y Londres ofrecerían de cuatro a seis espacios por semana. El equipo utilizado para estas emisiones era de 30 líneas, en un canal normal de radiodifusión. La señal de video ocupaba la totalidad del canal, por lo que la primera transmisión simultánea de audio y video se dio hasta el 31 de diciembre de 1930.

Luego de la II Guerra Mundial, sectores vinculados a las emisiones televisivas e industrias dedicadas a la fabricación de aparatos receptores, volvieron su mirada a la pequeña pantalla como punto de partida para una recuperación social, económica y tecnológica. Fueron países europeos quienes realizaron pruebas públicas del novedoso medio con el fin de darlo a conocer de forma masiva. Empresas como Phillips, de origen holandés, y la RCA de origen estadounidense organizaron en 1948 grandes exhibiciones públicas de televisión en Barcelona y Madrid. En Gran Bretaña fue la emisora pública BBC quien reinició sus transmisiones a mediados de 1946. A este nuevo comienzo le siguió un desarrollo lento y constante: sólo en 1960 se completó la cobertura de todos los rincones de las islas, y en 1962 se contabilizaron cerca de 12 millones de televidentes.

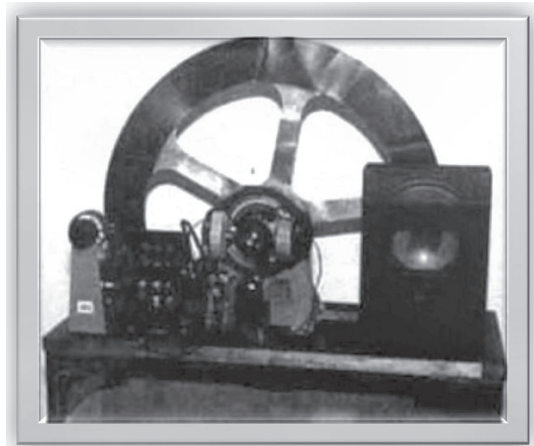
En Estados Unidos, el repunte económico luego de la segunda guerra mundial, produjo un crecimiento del número de emisoras, horas de programación y televisores en los hogares. Y a medida que los servicios de televisión se regularizaron, se estableció un equilibrio en relación a los otros medios masivos de comunicación: prensa y radio.

Para muchos analistas de la historia de la televisión, la década de 1950 es considerada como el período del gran salto de la televisión en el mundo, puesto que fue en ese período cuando los servicios regulares de televisión se extendieron gradualmente por las grandes urbes del mundo.

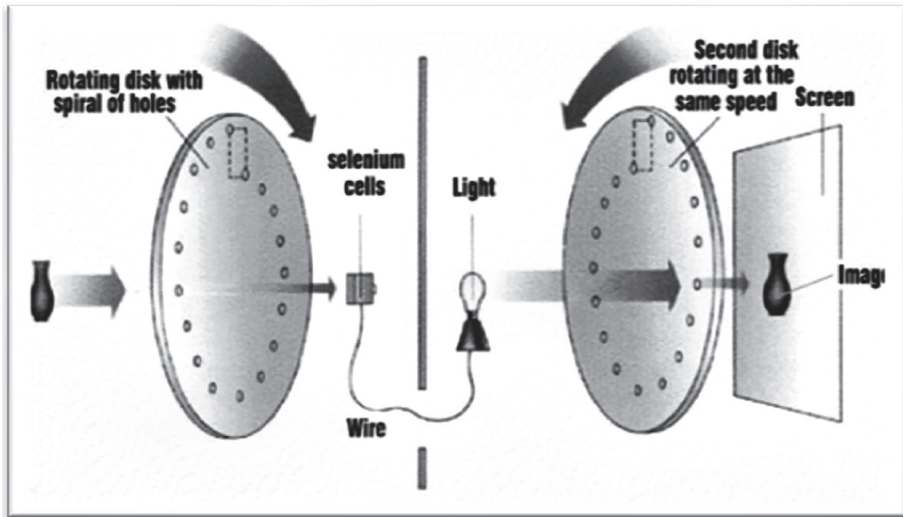
México y Brasil contaron con una programación regular a partir de 1950; Holanda y Argentina, al año siguiente; Italia, Alemania Oriental y Venezuela, hacia 1952; Bélgica, Dinamarca, Polonia, Checoslovaquia y Canadá, en 1953; Austria, Luxemburgo y Mónaco, en 1955; España y Suecia, en 1956; Portugal, un año más tarde; y, Suiza, Finlandia, Yugoslavia, Hungría, Rumania y China, en 1958.



1. Paul Nipkov



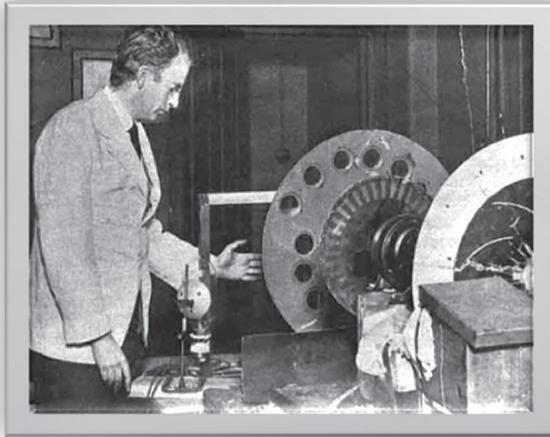
2. Disco Nipkov



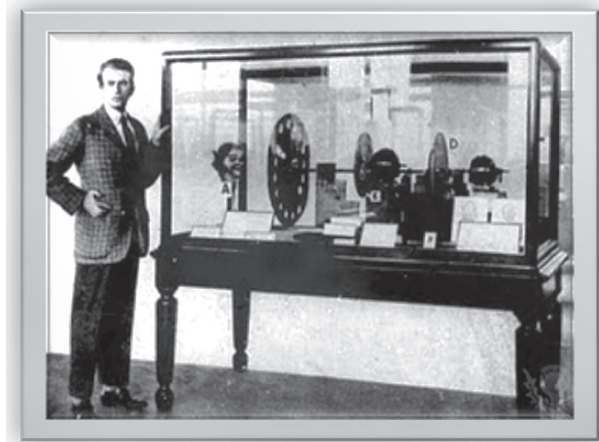
3. Esquema de funcionamiento del disco Nipkov



4. John Logie Baird



5. John Baird perfeccionó el disco Nipkov



6. John Baird y su invento con base al disco Nipkov

1.2 Desarrollo de la televisión

a) La televisión - definición

Quijada (1986: Pág. 15) dice que “el término televisión se deriva del griego *tele*, que significa *lejos* y del latín *video* que significa *ver...*”

González Treviño (1994: Pág. 17) indica que “la televisión ha sido definida como el arte de producir instantáneamente a distancia una imagen transitoria visible de una escena real o filmada por medio de un sistema electrónico de telecomunicación”.

En conclusión se puede decir que la televisión es un conjunto de técnicas que permiten la emisión y recepción a distancia de imágenes en movimiento. El aparato receptor de estas imágenes y sonidos a distancia es el televisor.

b) El video

El video da la oportunidad de reproducir imágenes grabadas tantas veces como se desee de manera inmediata, horas, días o años después. Por ejemplo, durante eventos deportivos las jugadas se reproducen inmediatamente después de ocurrido el hecho, a esto se le llama repetición instantánea.

Martínez Abadía (1992: Pág. 43) indica que “el video es un sistema de almacenamiento de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados, que utiliza, por lo general, procedimientos magnéticos”. Este sistema de almacenamiento apareció casi veinte años después de la televisión en directo.

Las imágenes almacenadas en cintas de video no son apreciables a la vista, ya que se encuentran codificadas en forma de huellas magnéticas y se distingue del cine en que no utiliza un soporte químico-fotográfico. El almacenamiento de imágenes en video favorece a la posproducción de programas, a la incorporación de efectos visuales y sonoros.

c) La televisión a colores

En el año de 1928, se realizaron los primeros intentos de transmitir a través de la televisión imágenes en color. Baird, basado en los estudios de la teoría tricromática de Young y con el uso del disco Nipkow, realizó experimentos que consistían en cubrir los agujeros del disco con filtros rojos, verdes y azules logrando emitir las primeras imágenes en color el 3 de julio de 1928.

En 1929, el norteamericano Frank Gray hizo un acercamiento distinto en la transmisión de imágenes en color. Díaz Mancisidor (1990: Pág.132) indicó: “si Baird enviaba cada color primario por circuitos diferentes, Gray introdujo un método para enviar la información cromática por medio de un único canal. Gray introdujo este principio que ha servido de base para la moderna televisión en color”.

Guillermo González Camarena, el 17 de agosto de 1940, patentó en Estados Unidos y México, un Sistema Tricromático Secuencial de Campos. Los experimentos de Baird y el sistema patentado por Camarena, sirvieron de base para que Peter Goldmark desarrollara un sistema similar llamado Sistema Secuencial de Campos, el cual estaba compuesto por filtros de colores rojo, verde y azul. Estos filtros giran anteponiéndose al captador y de igual forma en el receptor. Esto se antepone a la imagen formada en la pantalla del tubo de rayos catódicos.

El siguiente paso fue la transmisión simultánea de las imágenes de cada color con el denominado trinoscopio, el cual ocupaba tres veces más espectro radioeléctrico que las emisiones monocromáticas y, encima, era incompatible con ellas a la vez que muy costoso.

La gran cantidad de televisores en blanco y negro exigió que se desarrollara un sistema de color que fuera compatible con las emisiones monocromas. Esto debía realizarse en ambos sentidos, de emisiones en color a recepciones en blanco y negro y de emisiones en monocromo a recepciones en color.

Un grupo de ingenieros, en los laboratorios de la Hazeltine Corporation en los Estados Unidos, en 1951, desarrolló el primer sistema de televisión en color que respetaba la doble compatibilidad con la televisión monocroma. Este sistema fue adoptado por la Federal Communication Comisión, (FCC). El sistema fue llamado NTSC, que son las siglas de National Television System Commission.

El sistema NTSC fue la base de la que partieron otros investigadores, principalmente europeos. Un equipo dirigido por Walter Bruch, en Alemania, desarrolló el sistema PAL, Phase Alternating Line. Y en 1,959, el Gobierno francés con la ayuda del investigador Henri de France, puso en marcha un sistema denominado SECAM. Además de Francia, este sistema fue adoptado por los países de Europa Oriental.

d) La televisión por cable

Martínez Abadía (1992: Pág. 147) dice que “las primeras redes de televisión por cable, CATV (Community Antena TV) o “cable tv”, se instalaron en EEUU cuando ciertas comunidades del interior se decidieron a buscar soluciones para poder visionar los programas de las grandes cadenas que se recibían con problemas”.

El inicio de la televisión distribuida por sistemas de cables se produjo a finales de la década de 1940 en Estados Unidos, y el objetivo inicial fue llevar imágenes de televisión a lugares que debido a sus características topográficas, quedaban inhabilitadas o recibían con dificultad las señales de las estaciones de televisión.

Este sistema de televisión transmite imágenes y sonidos a través de un cable hacia un público receptor. Por lo tanto, la televisión por cable es básicamente la televisión tradicional, que varía en el método de distribución de la señal. La televisión convencional se transmite por medio de energía radioeléctrica, y la de cable utiliza una guía o cable.

En el servicio de la televisión por cable, el televidente paga por la instalación del sistema, además de pagar una cuota mensual por servicio. El pago se incrementa si el suscriptor desea recibir otras señales consideradas *Premium*, por ejemplo: películas de estreno, espectáculos deportivos o musicales. Son tres las fases que se distinguen en el desarrollo de la televisión por cable.

- 1) Primera fase: se utiliza el cable coaxial que mejora las emisiones hertzianas de televisión. Son operadores unidireccionales, ubicados en áreas remotas, rurales y ciudades pequeñas, que dan acceso a la recepción de algunas señales de televisión.
- 2) Segunda fase: se cuenta a inicios de los años 1970 en los Estados Unidos, y se caracterizó por la especialización de la oferta televisiva: largometrajes, música, noticias, etc., y porque las emisoras de cable se vieron obligadas a producir su propia programación y a pagar derechos de transmisión de programas de televisoras internacionales. Con su evolución, el cable se expandió a ciudades altamente pobladas.

Un cambio en el desarrollo de la televisión por cable se originó en septiembre de 1975, cuando *Home Box Office (HBO)* alquiló una conexión con el satélite *Satcom I*, lo que dio lugar a dejar de pensar en el cable como una iniciativa sectorizada en alguna localidad urbana, y comenzar a hablar de un país cableado. Mediante esta operación HBO se colocó al nivel de las tres grandes cadenas estadounidenses y se convirtió en ejemplo a seguir por otras compañías.

- 3) Tercera fase: desde mediados de los años ochenta hasta la actualidad, la relación entre las emisoras de televisión por cable y la tele audiencia, se ha vuelto cada vez más interactiva a través de la oferta de programas y servicios como: acceso de banda ancha a Internet, elección de idiomas, elección de programación, etc. Esta relación es posible gracias a la digitalización, parcial o total de la red y en gran parte posible a partir de la incorporación del cableado con fibra óptica.

Actualmente, en Estados Unidos hay unos 73 millones de hogares abonados a empresas de televisión, lo que equivale a un 70 por ciento de los hogares estadounidenses. Japón cuenta con unos 15 millones de suscriptores, que equivale a un 30 por ciento de los hogares. Mientras que en la Unión Europea son más de 50 millones de consumidores.

Afirma Martínez Abadía (1992) que la televisión por cable ha evolucionado a tal punto que al día de hoy se producen programas específicos para este fin, usando en forma progresiva, satélites de telecomunicación para una mayor difusión de sus programas. La T.V. por cable se ha convertido en el mayor usuario de los satélites de telecomunicación.

e) Televisión por satélite

Díaz Mancisidor (1990: Pág. 181) “la comunicación por satélite comenzó cuando los científicos hicieron reflejar señales de radio en la luna. El primer satélite experimental de comunicación fue el SCORE (Signal Communication by Orbiting Relay Equipment) lanzado el 18 de diciembre de 1950, casi un año más tarde de la puesta en órbita del soviético Sputnik, considerado como el primer satélite y el que abrió la carrera por la conquista del espacio”.

El uso de los satélites como un medio de distribución de radio y televisión se debió a los aportes teóricos de los científicos Arthur Clarke y J.R. Pierce. El primero sugirió el uso de un satélite el cual debería colocarse a 35,900 Km. de distancia y girar alrededor de la tierra. El satélite debería estar equipado con equipo capaz de transmitir y recibir ondas radioeléctricas. La idea de Clarke fue complementada en 1955 por el ingeniero norteamericano Pierce, quien analizó los distintos tipos de comunicación que podían realizar los satélites. Pierce distingue dos tipos de satélites: pasivos y activos. Los pasivos, como por ejemplo globos metálicos, necesitaban únicamente de un reflector capaz de reflejar la señal a la tierra. Los activos deberían contar con equipo de recepción y transmisión que captaran la señal para luego modificarla de frecuencia (canal) y ser enviada a la Tierra de vuelta. La televisión por satélite funciona básicamente como un sistema repetidor. La capacidad de recibir y retransmitir se debe a un dispositivo receptor-transmisor llamado transponder (en inglés).

Un sistema de comunicaciones vía satélite está formado por una o más estaciones terrestres encargadas de enviar las señales de televisión a un satélite operacional que se encuentra en órbita, constituyendo lo que se llama enlace ascendente. A su vez, el satélite envía la señal de nuevo a la Tierra, y forma el enlace descendente. Esta señal puede ser recibida por estaciones individuales de sólo recepción o de tele distribución.

Un satélite se ubica a una altura de 35,860 kilómetros sobre el plano del Ecuador. Estos giran en alrededor de la tierra a una velocidad de 11,070 kilómetros por hora, en un período de 24 hrs. Esto hace que permanezca estacionario frente a un punto terrestre, de allí su nombre de satélite geoestacionario.

El satélite permanece en órbita debido al equilibrio entre la fuerza centrífuga y la atracción gravitatoria de la tierra. Es así como las antenas terrestres pueden permanecer orientadas en una posición relativamente estable en un sector orbital.

La televisión satelital tiene la ventaja de llegar a toda la superficie de un territorio concreto, facilita el acceso a zonas muy remotas. Esto hace que los programas de televisión lleguen a todas partes.

f) La digitalización

www.wikipedia.org “la televisión digital (o DTV, de sus siglas en inglés: Digital TV) se refiere al conjunto de tecnologías de transmisión y recepción de imagen y sonido, a través de señales digitales. En contraste con la televisión tradicional, que codifica los datos de manera analógica, la televisión digital codifica sus señales de forma binaria, habilitando así la posibilidad de crear vías de retorno entre consumidor y productor de contenidos, abriendo la posibilidad de crear aplicaciones interactivas, y la capacidad de transmitir varias señales en un mismo canal asignado, gracias a la diversidad de formatos existentes”.

Un sistema íntegro de televisión digital, incorpora los siguientes actores: cámaras de video digitales, que trabajan a resoluciones mucho más altas que las cámaras analógicas; transmisión digital y display digital, de alta resolución (LCD y Plasmas).

La digitalización de la televisión llegó a finales de la década de los 80. Los avances en el campo de la computación desarrollaron sistemas de producción basados en el tratamiento informático de la señal de televisión. Los sistemas de almacenamiento convencionales, como los magnetoscopios, fueron sustituidos por servidores informáticos de vídeo y la información pasó a guardarse en discos duros y cintas de datos. Para acceder a la información se hace desde las computadoras en programas de edición de audio y video. De esta manera la información contenida en el archivo es accesible en tiempo real por el usuario.

Los archivos se estructuran en tres niveles: El *on line*, para aquella información de uso frecuente que se encuentra en los discos duros de las computadoras; el *near line*, información de uso regular que se almacena en cintas de datos y se encuentran en grandes archivos automatizadas; y el *archivo profundo*, en donde se encuentra la información que está fuera de línea y necesita de su incorporación manual al sistema.

La incorporación de la información a la computadora se da ya en formatos digitales o se transforma por medio de conversores de video a formatos digitales. Las grabaciones realizadas se graban en formatos compatibles con el del almacenamiento, y se utilizan soportes diferentes a la cinta magnética. La tecnología existente permite utilizar el DVD de rayo azul (Blue Ray), la grabación en memorias ram y la grabación en disco duro.

En lo referente a la transmisión digital, ésta fue posible debido a las técnicas de compresión que lograron disminuir el flujo de la señal a menos de 5 Mbits. El flujo original de una señal de calidad de estudio tiene 270 Mbits. Esta compresión es la llamada MPEG-2 que produce flujos de entre 4 y 6 Mbits sin pérdidas considerables de calidad.

Las transmisiones de la televisión digital se dan en tres grandes áreas, las cuales están determinadas según el sistema que se utilice para su difusión. La transmisión se realiza por satélite, cable, y vía radiofrecuencia terrestre. Con esta última nos referimos a la Transmisión Digital Terrestre conocida por sus siglas TDT.

En la actualidad la televisión digital opera con tres estándares: ATSC originado en Estados Unidos, DVB (Digital Video Broadcasting) de la Comunidad Europea e ISDB (Integrated Services Digital Broadcasting) de origen japonés.

g) Televisión terrestre

La difusión analógica por vía terrestre, por radio, está estructurada de la siguiente forma: del centro emisor se hacen llegar las señales de video y audio hasta los transmisores principales situados en lugares estratégicos, normalmente en lo alto de alguna montaña dominante. Estos enlaces se realizan mediante microondas punto a punto. Los transmisores principales cubren una amplia zona que se va rellenando, en aquellos casos que haya sombras, con reemisores. La transmisión se realiza en las bandas de UHF y VHF, aunque esta última está prácticamente extinguida.

h) Televisión digital terrestre

www.wikipedia.org “La televisión digital terrestre o TDT es la transmisión de imágenes en movimiento y su sonido asociado (televisión) mediante una señal digital (codificación binaria) y a través de una red de repetidores terrestres”.

La televisión digital ofrece la posibilidad de la difusión de su señal en alta definición, formato que ofrece la mejor calidad de imagen hasta hoy conocida. La televisión digital terrestre permitirá, entre otras cosas:

- Incrementar el número de programas, servicios y señales actualmente disponibles.
- Mejorar la calidad de las imágenes y del sonido en las transmisiones y de las recepciones televisivas.
- Establecer servicios personalizados e interactivos (relación empresa televisiva-audiencia) de radiodifusión y telecomunicaciones.
- Facilitar la convergencia entre el sector audiovisual, las telecomunicaciones y la informática.

A partir de la digitalización total de los sistemas televisivos (producción, emisión y recepción de programas) surge una serie de posibilidades que terminará con la televisión hasta hoy conocida.

El proceso de cambio total de la televisión analógica a la televisión digital se ha iniciado. Este proceso necesita de una completa coordinación entre programadores, fabricantes de equipos receptores y operadores de redes, así como grandes inversiones de la industria como del televidente. En Europa está previsto el Apagón Analógico para el 2012 y en Estados Unidos para julio de 2011.

i) Televisión de alta definición (HDTV)

www.forosdeelectronica.com “La televisión de alta definición (también conocida como HDTV, del inglés High Definition Television) es uno de los formatos que, sumados a la televisión digital (DTV), se caracteriza por emitir las señales televisivas en una calidad digital superior a los demás sistemas”.

Televisión de alta definición (HDTV), es el más novedoso formato de televisión, que se caracteriza por transmitir imágenes televisivas de una mayor calidad que los demás formatos conocidos hasta hoy, como son NTSC, SECAM y PAL.

La pantalla HDTV utiliza una proporción de aspecto 16:9, además de poseer imágenes con mayor detalle que los demás formatos, también cuenta con un mejor audio, Dolby Digital AC3, que es el complemento ideal de las imágenes en alta definición, que permite disfrutar de películas, series, deportes y otros espectáculos con un sonido envolvente 5.1, cuando el programa se produzca así.

La característica más importante de este formato es la mayor definición de imagen. La alta definición puede utilizar dos resoluciones: 1920x1080 y 1280x720 pixeles, a diferencia del PAL, por ejemplo, que sólo ofrece una resolución de 768x576 pixeles.

Uno de los primeros sistemas de alta definición apareció en los años noventa y fue creado por los laboratorios NHK en Japón, bajo el nombre de MUSE. Este sistema, debido a la necesidad de ahorrar espacio en el ancho de banda, perdía mucha información, sobre todo cuando en el plano aparecían muchos elementos en movimiento. Esta situación provocó en pocos años el desuso de este sistema.

Otro sistema que se creó fue el llamado MAC, éste funcionaba sin compresión, pero obligaba a las estaciones a transmitir a más potencia. Sin embargo, la proliferación de los satélites emisores de media potencia a mediados de los ochentas, hacía más rentable hacer transmisiones sin el sistema MAC, por lo que dicho sistema también dejó de usarse a inicios de los noventa.

Un problema logístico con que cuentan las retransmisiones digitales de alta definición, es que cada canal de HDTV ocupa el mismo espacio que cuatro canales convencionales. Esta situación hace que los operadores de televisión que disponen de un ancho de banda limitado, prefieran ofrecer al público, debido a la exigencia de estos de tener mayor número de canales a disposición, una mayor cantidad de canales aunque sea de menor calidad de imagen.

Este fenómeno se da principalmente en Europa. En países como Estados Unidos, Australia, Canadá, y Japón prefieren sacrificar el ancho de banda a cambio de una mejor calidad.

En la actualidad existen tecnologías como el Blue-Ray, que aspira a convertirse en el formato estándar doméstico de video en alta definición. Esta situación, respaldada por la constante baja en los precios de los televisores de plasma, hace ver más de cerca el momento en que la televisión de alta definición se establezca definitivamente.

1.3 La televisión: medio de comunicación y fenómeno social

Quijada (1986: Pág. 14) menciona que "...es un error enjuiciar a la televisión como una simple frivolidad, un pasatiempo sin importancia. Adoptar esta postura es querer ignorar su gran potencial de sugestión social, su importancia como fenómeno cultural y su envergadura industrial y financiera".

Desde los 50, la televisión se ha convertido en el principal medio de comunicación social y su importancia no ha dejado de incrementarse en todo el mundo. Desde las primeras emisiones, hasta el momento actual, la televisión se ha desarrollado científicamente, hasta dar el salto a los hogares de millones de personas en todo el mundo.

Una vez creadas las condiciones técnicas para la transmisión de imágenes en movimiento, algunos científicos comprendieron que la televisión no sólo repetiría, sino sobrepasaría el fenómeno social creado en su momento por la radio.

La historia de la televisión se remonta varias décadas atrás, y la revolución que causó en sus días, es difícil de comparar con algún otro sistema de comunicación. Sin embargo, actualmente se le podría equiparar con la creación de Internet, que quizás sea el único competidor que aspiraría a alcanzar o superar al fenómeno de la televisión.

Cerezo (1994: Pág.16) indica que “la televisión se ha convertido en el medio de comunicación con mayor presencia en la sociedad occidental, por lo que se considera como uno de los medios básicos de comunicación social. Esto significa que dirige a las sociedades y los valores que en ella se movilizan. El poder del medio radica en su capacidad de impacto, penetración social y poder hipnótico, debido a su percepción audiovisual”.

Aunque se trate de evitar, todo lo que ocurre en entorno de las personas influye en el comportamiento de éstas. La televisión es parte del ambiente de una sociedad, incluso en ocasiones es considerada como un miembro más en una familia.

Precisamente, por ser un elemento de tanta relevancia en los hogares, es sin duda un factor que influye en el comportamiento de las personas, al menos en cierta forma, por la calidad de programas y los contenidos que estos presenten. Su importancia es tal, que la cantidad de receptores ha aumentado y cada vez aparecen nuevas cadenas de televisión.

La televisión, según el lugar en donde ésta sea producida, está condicionada por costumbres y características propias de una región y acorde al público al que es dirigido. Su influencia en los más variados aspectos de la vida es algo que, se ha convertido en una realidad más que evidente. Este invento se ha transformado en un condicionante en la formación de hábitos y costumbres de toda sociedad.

Por lo tanto, el fenómeno televisivo es un organizador social que lleva inmerso un estudio de vida, unida a necesidades, aspiraciones y formas de pensar y actuar con el propósito de crear una masa de usuarios que responda a los intereses de los grupos económicos dominantes.

También, por ser un medio de información de masas, en torno a este se concentran numerosos y variados intereses de grupos sociales, los cuales son reflejados en la programación que se transmite. Por aparte, demanda atención y presenta una realidad fragmentada y breve.

Por ejemplo, los anuncios producen en poco tiempo una serie de estímulos en los televidentes creando falsas necesidades en las personas, forzándolos de alguna manera a cambiar sus hábitos de consumo.

Como ya se indicó, este es un medio de información que distorsiona la realidad ya que está sustentado sobre la base de acciones que no se permiten en nuestros códigos sociales, sin embargo son permitidos en la televisión presentar los crímenes y la violencia en general.

La televisión es un fenómeno particular que posee identidad propia, ha logrado acercarse cada día más al público, se ha convertido en un elemento indispensable para la sociedad y constituye uno de los avances más espectaculares y potentes de la revolución científico-tecnológica.

1.4 Funciones de la televisión

González Treviño (1994: Pág. 36) afirma que “son muchos los puntos encontrados en cuanto a los efectos o consecuencias producidas por el medio sobre el televidente; la realidad es que no se puede calificar a la televisión como buena o mala...sin duda, es un medio controversial, ya que une o separa, informa o desinforma, orienta o desorienta, educa o entorpece, entretiene o aburre...”

La televisión influye de manera importante en la vida de las personas. Otros medios de comunicación (prensa-radio), utilizan un considerable espacio para comentar noticias, programas y espectáculos transmitidos en la televisión, los cuales generan críticas, promueven debates y polémica en distintos ámbitos de la sociedad.

Es por esto que se le atribuyen importantes funciones frente a la tele audiencia. Las cuales son: informar, entretener, educar, estimular el sentido crítico y persuadir.

a) Función informativa

Hoy en día las personas conocen lo que sucede en el mundo y a su alrededor a través de los tele noticiarios más que en ningún otro medio. La televisión cumple entonces una importante función social al informar a millones de personas que, al no leer periódicos o escuchar la radio, se enteran de los hechos a través de la pantalla chica.

Generalmente, esta información aparece de manera instantánea y en directo, lo que convierte a los televidentes en testigos de los acontecimientos sucedidos en su localidad o en otras partes del mundo. La televisión ubica al espectador en lugares donde se genera la información y en los cuales posiblemente nunca llegue a estar, pero los hace sentir como si estuvieran allí.

La función de informar abarca más allá de los espacios destinados en exclusividad a la información, como los telediarios o tele noticiarios. La televisión también informa por medio de otro tipo de programas, los cuales muestran de otra forma la realidad local o mundial. Un ejemplo son los documentales o revistas noticiosas que tratan temas diversos como; la política, economía, ecología, aspectos culturales, etc.

b) Función de entretenimiento

Menciona González Treviño (1994) que por la facilidad de acceder desde sus hogares al medio televisivo, ésta se ha convertido en la opción de entretenimiento que está más al alcance de la gente a un bajo costo. Lo que en sus inicios fue un privilegio o lujo, se ha convertido en un medio accesible para la mayoría de las personas que buscan satisfacer su necesidad de entretenimiento.

Esta función es sin duda la que mayor espacio ocupa en la programación televisiva. De ahí que se destine bastante tiempo y recursos a programas destinados al relajamiento, distracción o diversión como: películas, deportes, musicales, series, etc.

c) Función educativa

La televisión, dado su carácter audio-visual, tiene la capacidad de captar la atención de las personas durante más tiempo que otros medios. Y por lo mismo, su potencial de aprendizaje es mayor.

Esta función no sólo se refiere a los programas calificados como educativos, también a las producciones que tienen la capacidad de ayudar al televidente a comprender la realidad que lo rodea. Determinados documentales y programas culturales son cada vez más importantes debido a la capacidad de mostrar cosas al espectador, las cuales quizás no las conocería de otra forma.

En la actualidad, los niños y adolescentes aprenden muchas más cosas a través de la televisión, ya que reciben mucha más información del mundo en el que viven a diferencia de sus padres y abuelos cuando fueron niños.

No es de sorprender que las nuevas generaciones sepan más sobre temas como el calentamiento global, la deforestación de los bosques y sus consecuencias, costumbres de otras culturas, la composición del cuerpo humano, el mundo animal y otros tantos temas, y lo más probable es que estos conocimientos los hayan aprendido viendo noticiarios, documentales, series de televisión, películas u otros programas a través de la pantalla chica.

También, es importante mencionar que la televisión tiene una posición privilegiada como medio de comunicación e información, debido a la penetración cada vez mayor de su señal en cualquier parte del mundo, por lo que su uso como instrumento educativo es importante.

A través de programas televisivos se pueden cambiar estereotipos, evitar prejuicios, conocer, entender y colaborar con minorías sociales como grupos de minusválidos, minorías culturales, personas con deficiencias mentales o problemas de aprendizaje, etc.

d) Estimular el sentido crítico

Las personas pueden sentarse frente al televisor siendo simples receptores de imágenes y sonidos de forma pasiva y pasar un buen rato con su programa favorito. Pero también es cierto que la televisión puede ayudar a pensar y favorecer los procesos creativos y a despertar un sentido crítico frente a lo que vemos y oímos.

Para ser críticos frente al televisor, se debe tener la capacidad de decodificar e interpretar la información recibida. Esto se consigue teniendo un cúmulo de conocimientos adquiridos en los procesos educativos, que ayuden a esta labor. Además, la edad, sexo, clase social, raza y otros contribuirán a la asimilación e interpretación de lo que reciben a través del televisor.

Se debe usar el sentido crítico para prevenir efectos engañosos en la publicidad, para diferenciar el uso de la violencia y el sexo como ingredientes de la vida y de las relaciones interpersonales y no como de la carnicería y pornografía que se pueda ver en televisión. También para diferenciar la información veraz y objetiva de aquella tendenciosa y parcial sea cual sea.

e) Función persuasiva

Esta función se manifiesta con gran notoriedad en la publicidad. La televisión es una empresa, y por tal, necesita vender espacios publicitarios para obtener ganancias y poder funcionar. La publicidad está hecha para vender algún producto o servicio al espectador, y para lograrlo necesita convencer al televidente que necesita de tal producto. Esto se logra a través del bombardeo constante de mensajes visuales y auditivos que recibe el espectador a través de la televisión, con la intención de persuadir al televidente a consumir algún producto o servicio. Esta intención a la compra se logra a través de promesas hechas por el anunciante a cerca de las bondades y beneficios que ofrece el producto.

Todas las personas pueden ser persuadidas y manipuladas. Pero hay que recordar que esa manipulación estará ligada a la pasividad y la ignorancia del televidente. Por lo tanto, saber qué pasa con esta función ayudará al público a enfrentarse críticamente a estos mensajes y no ser presas fáciles de la manipulación.

Es importante resaltar que las televisoras no sólo tienen intereses comerciales, sino también, ideológicos, políticos y de otra índole. En definitiva, lo peor de la televisión, como de tantas otras cosas, es no saber nada de su funcionamiento, de sus mecanismos y de su capacidad de influir en las personas.

Resumen

Se toma como referencia del origen de la televisión el año de 1843, cuando el inglés Alexander Bain inventó un aparato para reproducción a distancia de imágenes fijas.

El alemán Paul Nipkov con sus estudios realizados en el campo de la fotoletografía supuso un adelanto en el campo del desarrollo de dispositivos de captación y reproducción de imágenes. Estos estudios son considerados los más importantes gracias a la invención del disco de exploración lumínica patentado en 1884, y conocido como Disco Nipkov.

El desarrollo de la televisión cuenta entre sus principales avances la llegada de las imágenes a color. La propagación de las señales televisivas a través del cable, la digitalización de la señal, hasta la televisión de alta definición (HDT).

La televisión se ha convertido en el medio de información social más importante de la historia. Llega a millones de hogares en todo el mundo y es considerado como un medio capaz de dirigir sociedades y los valores que se movilizan en éstas. La televisión cumple con varias funciones frente a la tele audiencia: informar, entretener, educar, estimular el sentido crítico y persuadir.

Capítulo II

Producción y programas
de televisión

Capítulo II

2.1 Producción de televisión

González Treviño (1994: Pág. 46) señala a la producción de televisión como “la conjugación de una serie de elementos, su disposición y manejo para alcanzar una meta o logro. Es la grabación o transmisión de un programa de televisión”.

La producción televisiva es un tipo de producción, por lo tanto, esto se refiere a un proceso que tendrá como objetivo desarrollar una idea, conseguir los recursos, administrarlos, crear un producto, en este caso audiovisual, el cual se presentará a un público específico para su consumo.

En general, el proceso de producción televisiva debe cumplir con una serie de objetivos para que el producto final cumpla con las expectativas generadas desde antes de dar inicio con el proyecto. Estas son:

- Asegurar la calidad del producto.
- Controlar el presupuesto asignado.
- Asegurar la inversión necesaria para su consecución.
- Asegurar la rentabilidad de la empresa.
- Asegurar la circulación y difusión del producto.
- Cumplir con los plazos establecidos para la entrega en tiempo y forma.
- Crear una expectativa en torno al producto.

En la producción desarrollada por grandes cadenas televisivas, se cumple con un plan de trabajo anual el cual sufrirá pocas modificaciones a lo largo de su desarrollo. En estas corporaciones esta todo previamente calculado: compra de insumos, tiempos de producción, plazos de entrega, fechas de emisión etc.

Cada departamento conoce bien sus funciones las cuales desempeñarán a lo largo del año y trabajarán para varias producciones de manera simultánea. A este modo de trabajar en televisión se le denomina producción en serie.

También existen muchos programas que son producidos por empresas ajenas a las televisoras, y que venden sus derechos de transmisión a las grandes cadenas televisivas y estas a su vez financian las emisiones vendiendo espacios publicitarios.

La producción de programas de televisión se divide en tres fases: preproducción, producción y posproducción.

2.2 FaSes de la producción televisiva

a) Primera fase – Preproducción

La preproducción para Shetemul (2000) se constituye en dos aspectos fundamentales: el de guionización y el referente a la organización de la producción. Esta es la primera fase en la realización de un programa de televisión y da inicio con la idea, hasta el día de la primera grabación o emisión del programa. El trabajo de preproducción es vital para crear las condiciones necesarias en la realización de un proyecto, por lo que se le considera como la etapa más importante de la producción.

En esta instancia se reúne todo el personal que trabajará en la producción del programa. Aquí se realizan varias reuniones en donde participan todos los involucrados en el proyecto, para organizar y coordinar todos los elementos que intervendrán en la realización del mismo.

La preproducción es la fase más larga, compleja, y como ya se dijo, la más importante de la producción, ya que los errores o malas decisiones tomadas en esta etapa, repercutirán sobre las etapas siguientes, y por lo tanto, también afectará la calidad del producto final.

Una buena preproducción ayuda a evitar errores y a estar preparados ante algún imprevisto que se pudiera presentar durante la realización del programa. De ahí la importancia de las personas que tomarán las decisiones. Los puestos sobre los que recaen las decisiones más importantes son: Productor Ejecutivo, Productor, Director y Director de Casting.

A continuación se encontrará una serie de elementos que aseguran y determinan las condiciones óptimas para el desarrollo de la preproducción:

- 1) Elaboración de presupuesto:** Zettl (1999: Pág. 415) “antes de preparar el presupuesto tentativo, es necesario contar con los números actualizados de todos los servicios de producción...es necesario contabilizar no solo los costos más obvios: guión, elenco, personal de producción, renta de estudio y equipo, además de la edición en posproducción, sino también aquellos gastos que pueden no ser tan aparentes, como cintas de video, utilería alimentación, hospedaje, entretenimiento, transportación del elenco y personal de producción...”

Para elaborar un presupuesto de producción en cualquier programa de televisión, es necesario tomar en cuenta los elementos y requerimientos del guión, por mínimos que sean, y se pueden dividir los costos en dos áreas: Sobre la línea y bajo la línea.

- **Los gastos sobre la línea:** se refieren generalmente a elementos de realización y producción. Talento, música, servicios de oficina, guión, etc.

- **Los gastos bajo la línea se dividen en dos grupos:**
 - Elementos físicos, sets, escenografía, maquillaje, vestuario, gráficas, transporte, equipo de producción, estudio e instalaciones y edición.

 - Personal técnico: de estudio, de ingeniería, operadores VTR, operadores de audio y labores generales.

El financiamiento de una producción se puede dividir en varias categorías, algunas de éstas, dependiendo del tamaño de la producción, pueden no aparecer. Un ejemplo de las categorías en una producción mayor sería:

- Costos de pre-producción
- Exploración de locación/gastos de viaje (si aplica)
- Costos de renta de estudio (si aplica)
- Sets y costos de construcción de set
- Costos de estadía en locación (si aplica)
- Renta de equipo
- Cintas de video y audio

- Costos de personal de producción
- Honorarios del equipo creativo: productor, director, escritor etc.
- Costos de talento
- Seguros, permisos de grabación, contingencias, etc.
- Edición
- Publicidad y promoción
- Investigación y seguimiento
- Materiales, suministros y gastos varios

Otra forma de presentar el presupuesto es dividirlo por las categorías de preproducción, producción y posproducción, la cual puede presentar un esquema más sencillo en el manejo de los gastos a realizar.

D'Victoria (2009) indica que la portada de presentación de un presupuesto debe incluir los siguientes datos:

- Nombre del programa
- Productor de televisión
- Duración
- Frecuencia
- Número de programas proyectados
- Presupuesto vigente a partir del programa número
- Si es programa piloto o es programa al aire
- Fecha de elaboración del presupuesto
- Fecha de autorización
- Concepto del desglose del presupuesto
- Autorizaciones de los diferentes departamentos administrativos
- Firma del productor responsable

Además, las hojas de desglose deben llevar las siguientes anotaciones más los diferentes conceptos a presupuestar: subcuenta, concepto, cantidad, unidad, costo y total producción.

El uso de una hoja de cálculo o algún software, ayudará a listar todas las categorías a considerar en el presupuesto y obtener el costo proyectado en cada área. También se tendrá un cálculo total de gastos, el cual podrá ajustarse de acuerdo a las necesidades durante la producción.

2) Creación del plan de producción: www.scribd.com La creación del plan de producción se constituye en “ordenar y distribuir el rodaje en el tiempo disponible para llevarlo a cabo. Para realizarlo es necesario decidir cuál será el personal y los medios técnicos necesarios”.

En el plan de producción se establecerá la forma y los tiempos en que será realizado el programa de televisión. Se optimizarán los recursos humanos, técnicos y económicos. Con esto se busca cumplir con los objetivos establecidos para el proyecto audiovisual.

En este plan también se contemplan los posibles imprevistos, se detectan y se dan soluciones alternativas. Por ejemplo:

- Dificultad de las locaciones y condiciones climáticas.
- Plazos de ejecución y entrega de productos intermedios y productos finalizados.
- Disponibilidad de personal técnico y artístico.
- Dificultad de ejecución de elementos escénicos, productos intermedios y productos finalizados.

- 3) Contratación del personal:** En esta categoría se selecciona y contratan los recursos humanos, tanto técnicos como artísticos, necesarios en las distintas etapas del proceso de producción, asegurándose de la capacidad y disponibilidad de éstos en el momento se les requiera. Así se garantiza que la producción marche de acuerdo a lo establecido en el plan de producción.

Para la selección del personal artístico, actores, presentadores, animadores, etc., se deben asegurar las características de estos en función de las necesidades del guión, de manera que se cumpla con la correcta realización del programa.

En cuanto al personal técnico, éste se tiene en cuenta para todas las etapas del proceso y se deben considerar para su selección la capacidad profesional de cada uno de ellos.

El número de personal técnico y su capacidad para desempeñar las funciones requeridas, respalda en gran medida la correcta realización del programa y optimiza los plazos y la calidad del mismo.

- 4) Equipo de producción:** Menciona Zettl (1999) que ni el equipo más avanzado de computadoras podrá reemplazar jamás al personal encargado de realizar una producción televisiva. Realizar juicios estéticos, seleccionar una imagen, un tipo determinado de iluminación, escribir un diálogo, etc., no pueden ser realizados por una computadora. Por lo tanto, la labor principal en la producción para televisión no radica en el equipo tecnológico, sino en las personas que lo manipulan.

Un departamento de producción necesita del personal adecuado para realizar cada proyecto. A este personal se le conoce como equipo de producción o staff. La labor de estos es indispensable para la realización del programa, y cada uno de ellos desempeña un trabajo específico que se complementa para el buen desarrollo del producto final.

En el equipo de producción se incluye al personal encargado de audio, video, cámara, iluminación, edición, así como al personal creativo como productores, realizadores, escritores, guionistas, asistentes de producción entre otros. A este personal se le puede dividir en dos grupos: equipo de producción no técnico y equipo de producción técnico.

- I. **Equipo de producción no técnico:** este personal tiene la tarea de convertir una idea o historia a imágenes reales de televisión. Normalmente este personal incluye: al Productor Ejecutivo, Productor, Director, Director Artístico, Guionista (s), Elenco, Maquillista, Diseñador de vestuario, entre otros, y un grupo de asistentes para cada uno de estos puestos.
 - **Productor ejecutivo:** es el responsable del proyecto, sanciona los contenidos de los programas y se encarga, si es necesario, de venderlo a las empresas televisivas cuando se trata de productoras independientes. También, responde por el presupuesto y el equipo creativo, incluidos el director, guionistas, escritores, etc., así como de los principales protagonistas del programa.

El productor ejecutivo se encarga de la gestión administrativa de la producción. También supervisa los programas a su cargo desde un punto de vista financiero y artístico. Revisa cuestiones relacionadas con derechos de transmisión de los programas, la comercialización y distribución de estos. Evalúa los resultados comerciales del producto, así como desde el punto de vista educativo, el impacto, la audiencia y otros.

En resumen, el productor ejecutivo es el responsable en jefe de cada programa a su cargo, desde que nace como una idea hasta el día en que sale del aire.

- **Productor:** está a cargo de una producción individual y es responsable del personal que trabaja en el proyecto. Coordina elementos técnicos y no técnicos. Al productor se le sumará un equipo de asistentes que ayudarán al buen desempeño de las funciones a su cargo, delegando a cada uno distintas tareas que contribuirán al buen desarrollo de la realización.

- **Director:** es el responsable en jefe de transformar una historia, un guión a lenguaje audiovisual. Ayuda a seleccionar al elenco, escoger locaciones, aspectos visuales como vestuario y otros. También se encarga de los movimientos de cámara y supervisa todo el trabajo técnico. Se involucra con el trabajo de edición del programa. El director cuenta con su equipo de asistentes.

- **Director artístico:** es el responsable del diseño de producción. Dirige aspectos creativos de la imagen de un programa. Supervisa la construcción de decorados y escenografías. Suele tener bajo su supervisión los departamentos de vestuario, maquillaje y peluquería.
- **Guionista:** está a cargo de llevar una idea o historia al lenguaje televisivo. Trabaja durante toda la realización del programa. En la fase de preproducción está presente en los ensayos para corregir algún problema que se pudiera dar con el elenco o el director. También puede hacer ajustes al guión por situaciones de presupuesto. Esta función la puede desempeñar uno o varios guionistas. Ver capítulo IV.
- **Elenco:** se trata de todas las personas que aparecen frente a cámara desarrollando una función o papel específico durante la grabación o emisión de un programa. Algunas veces se busca entretener, educar, informar. Otras veces se busca persuadir, convencer o vender. Estas personas pueden ser actores, conductores, presentadores, bailarines, etc.,. Esto dependerá del tipo de programa.
- **Floor manager:** es el encargado de dirigir las actividades que se realizan en el piso del estudio. Dirige al elenco con el apoyo de las indicaciones del director, y supervisa al personal de piso para que todo marche bien durante la emisión o grabación del programa.

- **Personal de piso:** ayudan con los decorados de la escenografía, manipulan instrumentos portátiles de iluminación y audio (micrófonos). Ayudan al desplazamiento de las cámaras, jalan cables de las cámaras. En producciones pequeñas pueden actuar como personal de guardarropa y maquillaje. Son manos dispuestas a hacer un poco de todo en el estudio de producción.
 - **Maquillista:** es la persona encargada de maquillar al elenco. Puede formar parte de una unidad propia de la producción o ser contratado de manera independiente para un programa específico. En las grandes producciones es un trabajo realizado por varias personas.
 - **Diseñador de vestuario:** se encarga del diseño y algunas veces de la elaboración del vestuario para puestas dramáticas, coreográficas y programas infantiles.
- j. **Equipo de producción técnico:** afirma Zettl (1999) que son las personas encargadas de manejar el equipo técnico. Incluye a profesionales de la ingeniería, operadores de cámara, encargados a audio e iluminación, editores, etc.
- **Jefe de ingenieros:** responsable del personal técnico, presupuesto y equipo. Diseña y vigila las instalaciones de transmisión así como las operaciones diarias.
 - **Asistente de ingenieros:** asiste a jefe de ingenieros en lo referente a cuestiones técnicas y operativas. También se le conoce como supervisor de ingeniería.

- **Ingeniero de mantenimiento:** encargado de dar el mantenimiento a todo el equipo técnico. En ocasiones ayuda con las tomas difíciles durante la producción.
- **Director de cámaras:** se encarga de coordinar lo relacionado a toda la imagen y el sonido que el guión requiere para su realización. Además, coordina junto al director de escena, los desplazamientos del elenco dentro del set. También, supervisa los encuadres, movimientos y desplazamientos de una o varias cámaras, siguiendo las directrices establecidas en el guión.
- **Operadores de cámara:** es el personal encargado de operar las cámaras. En producciones pequeñas suelen hacer el trabajo de iluminación. Son conocidos como camarógrafos.
- **Director de iluminación:** se hace cargo de la iluminación. Normalmente se le encuentra en las producciones grandes.
- **Técnico de audio:** se encarga de las operaciones de audio. Durante la grabación o emisión del programa maneja la consola de audio. También se le conoce como ingeniero de audio.
- **Operador del generador de caracteres:** escribe nombres y otros materiales gráficos en la computadora para integrarlos a la imagen de video.
- **Editor:** maneja el equipo de edición durante la fase de posproducción. También participa en las decisiones creativas para la edición.

- 5) **Casting o audición de talentos:** D'Victoria (2009: Pág. 43) “es el conjunto de pruebas que se realiza para la selección de actores, actrices modelos locutores, conductores, etc.”

Del tipo de programa y de las necesidades que el guión marca, dependerá la contratación del elenco. Para realizar el casting, se invita o convoca a los aspirantes al puesto y que cumplan con las características que exige el guión. Es decir que cumplan con el perfil de actor, conductor, animador, modelo, etc., que se requiera.

La selección es realizada por el productor con el apoyo del director artístico y/o jefe de reparto. El casting se desarrollará en las instalaciones de una productora o en el estudio donde se grabará el programa. Previo a la prueba, se les da a los aspirantes los lineamientos del programa y un segmento del guión para que sea ejecutado por éstos.

El responsable de grabar las audiciones es el director de cámaras junto a sus colaboradores. El jefe de reparto informará al productor quienes son los candidatos a ocupar los puestos y el director de escena realizará las pruebas con el elenco para garantizar un desarrollo correcto en la producción del programa.

- 6) **La escenografía:** González Treviño (1994: Pág. 165) “todos los escenarios de televisión se diseñan de acuerdo con los requerimientos de la cámara, el guión y los objetivos del director. El tamaño, textura, color y distribución de la escenografía deben ser especificados y adaptados para que finalmente la televisión muestre lo que se planeó vea el espectador”.

El diseño de la escenografía es un trabajo conjunto entre el director y el diseñador, y se necesitan madurar las ideas para hacer bocetos previos a su elaboración. Para lograrlo hay que conversar con los productores y saber con cuánto dinero se dispone para este rubro, así como conocer los pormenores del programa, es decir, saber de qué trata. También se necesita saber qué idea tiene el productor respecto al diseño escenográfico, para realizar los primeros trazos en papel.

La escenografía para un programa de televisión es fundamental, ya que está vinculada con la calidad visual del mismo. Además, debe estar estrechamente relacionada con todo el resto del trabajo desarrollado en la preproducción.

La ubicación de cada elemento escenográfico dependerá del tipo programa y los requerimientos que los camarógrafos hagan para realizar sus desplazamientos, así como la ubicación para los ángulos de cámara necesarios. Se recomienda evitar el uso de alfombras en el set para no entorpecer los movimientos de las cámaras. La escenografía no debe convertirse en el centro de atención de un programa, más bien, sirve para apoyar el desarrollo de la producción.

Otros elementos a considerar para elaborar la escenografía son:

- la iluminación, (calidad, dirección e intensidad)
- la dirección artística (decoración, maquillaje y vestuario).

González Treviño (1994) menciona que existen cinco formas básicas de tipos de escenografías:

- I. **Escenarios Chroma Key:** se ubica al actor, personaje o integrante del elenco enfrente de un panel de color verde o azul, y a través de un efecto electrónico aparece una imagen que sirve de fondo y que da la sensación que el personaje forma parte de ella.
- II. **Escenarios de área abierta:** están limitados por paneles. Son diseñados para dar libertad de movimiento al elenco y a las cámaras. Son utilizados en programas en donde hay grupos de baile o en donde es necesario aprovechar al máximo el espacio.
- III. **Escenarios de módulos:** en este espacio se colocan muebles para ser usado por personas que permanecen en un lugar fijo, como en los noticieros.
- IV. **Escenario de caja:** se conforma por paneles que simulan un cuarto (tres lados). El diseño permite diversos ángulos de cámara.
- V. **Escenario de composición:** se conforma por varios sets de caja, en el que un panel tiene la función de pared entre dos cajones. Esta escenografía se utiliza mucho en telenovelas.
- 7) **El estudio de televisión:** Viya (1994: Pág. 35) “el estudio es un lugar diseñado, construido, equipado y destinado para elaborar y o producir programas de televisión en condiciones ideales”.

Este ambiente está diseñado y acondicionado para evitar interferencias de ruido de la calle. Para esto se construye con un aislamiento acústico que impide que el ruido del exterior entre y se registre en los micrófonos. También, cuenta con un sistema de iluminación artificial, con capacidad para iluminar el área destinada a la escenografía de un programa de televisión y, en ocasiones, espacios tan grandes como el de un auditorio con cupo para cientos de personas.

Aquí se colocan la escenografía y el decorado para ambientar los distintos programas de televisión. A este espacio se le conoce también con los nombres de foro o set, y está destinado para que actores, conductores, bailarines y otros, desempeñen sus funciones en el desarrollo de un programa de televisión.

8) Audio: Quijada Soto (1986: Pág. 63) dice que “el audio en un programa de televisión está compuesto por cuatro elementos: la palabra, la música, el ruido y el silencio; el silencio fue una nueva conquista del cine sonoro en el orden expresivo.”

- I. La palabra:** Se refiere al diálogo y a la voz en off del narrador o animador. Esto entra en la tarea creadora del guionista.
- II. La música:** Este recurso es tan o más expresivo que la propia palabra o diálogos. Se utiliza para resaltar escenas de acción, estados de ánimo, ligar secuencias, crear distintos ambientes, sin importar el tipo de programa.

III. El ruido o efectos incidentales: Estos ayudan a comprender mejor algunas imágenes. El ruido de la lluvia, el sonido del mar, el viento, el sonido de una puerta cerrándose, pasos, etc., son ruidos que contribuyen con la ambientación del programa. El guionista debe tener en cuenta, al momento de elaborar el guión, el mundo creado por los sonidos y su contraparte, el silencio, ya que el audio se utiliza como un estupendo recurso de expresión artística.

Gutiérrez González (2008) argumenta que el equipo o instrumentos para el buen funcionamiento del audio son:

- **Amplificador:** Sirve para monitorear el sonido desde el estudio o la cabina de producción. Este aparato recibe la señal desde la consola de audio y se aumenta o disminuye según lo requerido.

- **Micrófonos:** Los micrófonos se clasifican de dos maneras:
 - **Por su recepción de audio**
 - *Unidireccional:* Recibe el sonido de una sola dirección, de frente al micrófono.
 - *Bidireccional:* Recibe el sonido en dos direcciones.
 - *Omnidireccional:* Recibe el sonido de todas direcciones.

 - **Por su utilización o manejo**
 - *Micrófono Manual:* Se utiliza directamente por la persona de manera manual o en una base para micrófono.

- *Micrófono boom*: se utiliza ubicándolo en el extremo de un tubo o caña, y se necesita de una persona que lo desplace de un lugar a otro o lo mantenga fijo. Se utiliza tanto en interiores como exteriores.
- *Micrófono pectoral o de solapa*: Es un micrófono pequeño que se adapta a la ropa de la persona. Ofrece movilidad y libertad de manos.
- *Micrófonos inalámbricos*: pueden ser de solapa o manuales, no cuentan con cables y funcionan con un transmisor desde donde se envía la señal de audio.

9) Iluminación: Sobre la iluminación Zettl (1999: Pag.10) dice: “si manipulamos la luz que cae sobre los objetos, influimos sobre la forma en que serán percibidos por la pantalla. Tal manipulación es conocida como iluminación.”

Este instrumento cumple con tres funciones:

- Proveer la luz correcta para que las cámaras puedan reproducir imágenes técnicamente adecuadas.
- Que las imágenes reproducidas en la pantalla muestren a los objetos tal y como son realmente, así como su relación con los demás elementos en pantalla.
- Establecer la atmósfera o ambiente de la escena o acontecimiento.

Al tomar en cuenta estas tres funciones, y desde una visión artística, está claro que la iluminación es capaz de crear efectos ambientales. También afecta de manera selectiva a los elementos de una escena, resaltando a unos y ocultando o reduciendo a otros. La manipulación de las fuentes de luz genera alteración en la perspectiva, distancias y formas de los objetos en pantalla.

En resumen, toda iluminación en televisión se basa en un principio básico: utilizar instrumentos para iluminar áreas específicas, controlar sombras y dar a la escena una iluminación de niveles aceptables.

10)Maquillaje: Menciona Zettl (1999) que el maquillaje en televisión tiene tres objetivos fundamentales: mejorar, corregir y cambiar el aspecto o apariencia de las personas que aparecen en pantalla.

En las pequeñas producciones básicamente se requiere del maquillaje para mejorar la apariencia del elenco del programa, que éstos luzcan mejor ante las cámaras. Un buen maquillaje es capaz de disimular manchas en la piel, así como corregir ojeras, e incluso, resaltar o disminuir facciones del rostro del ejecutante.

Un maquillaje más complejo es el que se aplica en grandes producciones de ficción, en las que muchas veces el objetivo es cambiar la apariencia total del personaje. Para estos trabajos se requiere de un equipo artístico profesional para hacer el trabajo.

11) Vestuario: D'Victoria (2009: Pág. 60) “al igual que otros elementos, el vestuario es seleccionado según las características y la psicología de los personajes que en el guión se representan, así como la historia y/o lineamiento del programa”.

El vestuario está conformado por trajes, vestidos, disfraces, zapatos, entre otros, que son utilizados por el elenco de un programa de televisión. Puede servir para caracterizar a los personajes de un programa o dar una apariencia determinada a un elenco televisivo, según lo descrito en el guión.

El vestuario puede otorgar un estatus social, ubicar a un elenco en una época y contexto social determinado, resaltar la apariencia física de un actor, conductor, presentador o animador. Este elemento de expresión artística está íntimamente ligado con el maquillaje, sobre todo cuando se trata de caracterizaciones.

La ropa que llevará el conductor o presentador de un programa, dependerá mucho de su gusto personal. Sin embargo, factores como el tipo de programa, la ocasión y el escenario, determinarán el vestuario que mejor lucirá en pantalla.

El diseño, manejo y selección del vestuario para un programa de televisión, es realizado por profesionales que aportan sus conocimientos sobre vestuario. Estos profesionales diseñan, adaptan, consiguen, ordenan y cuidan todos los detalles de vestuario que se precisen en el guión.

Existen normas del vestuario que suelen utilizarse para la

televisión. Son recomendaciones a tener en cuenta para una mejor visualización del elenco frente a cámara:

- No utilizar colores excesivamente fuertes y que llaman la atención en los primeros planos. La norma es flexible si se trata de espectáculos.
- Evitar telas de cuadros muy pequeños, rayas muy cercanas unas de otras, lunares pequeños y próximos. Estos distorsionan la imagen.
- Evitar blancos puros pues crean problemas a los iluminadores. Cuando se trata de que el blanco no saturé, se oscurecen los rostros.
- Evitar piezas de joyería cerca del micrófono, ya que pueden moverse y generar ruidos no deseados.
- No utilizar materiales muy brillosos que puedan generar destellos no deseados con la iluminación del estudio.

b) Segunda fase - Producción

Shetemul (2000: Pág. 50) explica que "...se inicia el proceso de grabación, ejecutando todo lo señalado en el guión y la planificación prevista durante la preproducción".

Esta es la segunda etapa en el proceso de realización de un programa de televisión. Aquí se habla directamente de la realización del programa en sí, ya sea la emisión en vivo del programa o la grabación en estudio y exteriores del mismo. El guión es el plan fundamental sobre el cual se construye el programa televisivo y por lo tanto es un instrumento básico para la organización de la producción.

Afirma Shetemul (2000) que durante la producción es fundamental tener una buena comunicación entre los integrantes del equipo, puesto que la producción es un proceso colectivo, pero sin olvidarse que cada integrante tiene sus propias responsabilidades. El puesto que predomina durante la grabación es el director, quien toma las decisiones más importantes.

- 1) **Dirección en la producción:** Viya (1994: Pág. 59) señala que “el director conjuga, reúne, concierta y encabeza el esfuerzo del productor, de los técnicos y de los artistas, y lo convierte en imagen y sonido...lo convierte en aquello que aparece en pantalla y que conocemos como el programa de televisión”.

Hay que puntualizar que la aceptación y comprensión de un programa se debe en gran parte a la dirección escénica y a la de cámaras. De ahí que el buen manejo que se haga de las imágenes, los sonidos y los demás elementos de la producción, dependerá la aceptación ante el público.

El elemento fundamental para el buen trabajo de un director es el guión. Nunca deben presentarse los directores de un programa, sin importar la especialidad de dirijan, sin haber estudiado y analizado el guión que se va a trabajar.

El trabajo de un director es múltiple y se relaciona con todos los elementos de la creación televisiva. Éstos deberán hacer realidad el trabajo previo a la grabación o transmisión del programa y llevar a buen término las funciones que corresponden a la producción.

Aspectos a tomar en cuenta en el desarrollo de la producción:

- Entregar llamado a los actores
- Revisar la utilería
- Revisar el vestuario
- Revisar la escenografía
- Coordinar locaciones
- Coordinar servicios a producción
- Grabar el tema musical
- Grabar el programa
- Grabar tomas de ubicación
- Solucionar imprevistos

c) Tercera fase - Post producción

Gutiérrez González (2008: Pag.148) expone que “la edición es la parte fundamental de la postproducción en televisión. Mediante este procedimiento pueden seleccionarse las imágenes manipulando por separado el video y el audio”.

En la actualidad los programas de televisión demandan la incorporación de efectos especiales que complementen a las imágenes reales grabadas durante la producción. El agregar créditos, mezclar imágenes y sonidos, generar efectos visuales y sonoros, etc., se han convertido en algo casi obligado en la producción de programas de televisión.

En esta etapa se define como va a quedar finalmente el programa. Se realiza el trabajo de edición de todo el material grabado y se le agregan todos los efectos visuales y de sonido. Así como la musicalización, grabación de voz en off, también se agregan créditos y otros elementos que complementarán el producto final.

Los efectos especiales pueden incorporarse durante la misma emisión del programa, es decir, en programas que son transmitidos en vivo, como pueden ser los programas de concursos. Cuando los efectos especiales son incorporados después de la grabación, se dispone de más tiempo para realizarlos y se dé una mayor cantidad de opciones.

En términos generales la postproducción empieza cuando se completa la grabación y continúa hasta que el programa está listo para salir al aire. Sin embargo, el trabajo de postproducción, es decir, la edición, puede iniciarse durante la etapa de producción. Sucede así cuando las tomas con una sola cámara realizadas en el día, son revisadas por el director, productor y editores para tener un primer montaje de alguna escena. Esto es manera preliminar ya que en el montaje final interviene el productor ejecutivo.

En esta fase, los ingenieros de sonido junto al productor y director, seleccionan los puntos en los que debe insertarse la música realizada para la producción. Los ingenieros también ajustan los diálogos hasta que tenga la calidad suficiente y en ocasiones vuelven a grabar algunos diálogos para insertarlos mediante un procedimiento de doblaje. Finalmente se agregan los efectos visuales, correcciones de color, títulos y créditos.

El proceso de posproducción puede durar hasta ocho semanas en el caso de una película o sólo tres días si se trata de una comedia de situación. En la producción de telenovelas, programas de debate y concursos, los efectos ópticos, títulos y música suelen incluirse durante la producción, lo que reduce el tiempo de posproducción. En resumen esta fase de edición incluye:

- Lista de
- créditos
- Incluir efectos digitales, visuales y sonoros
- Incluir créditos y títulos al video
- Grabación de locutor en off contra imagen o en frío
- Musicalización
- Regrabación de audio para mezclar todos los sonidos
- Etiquetar el videocasete con los datos del programa
- Realizar las copias necesarias
- Enviar a control de calidad
- Entregar el máster para su transmisión.

2.3 El programa de televisión

www.wikipedia.org El programa de televisión es el resultado de un proceso de producción audiovisual, y puede ser un producto unitario, es decir, de una sola emisión, o aquellos que son transmitidos periódicamente y están agrupados bajo un mismo título. Por ejemplo, una película de cine difundida por televisión sería un programa, de la misma manera que un episodio o capítulo de una serie.

Los programas de televisión se pueden dividir en dos grupos: Programas de ficción y de no ficción.

a) Programas de ficción

Maza Pérez (1994: Pág. 20) explica “de manera simple, se puede definir como ficción a todo aquello que no es real”. También se puede entender como la simulación de una realidad. Éstas cuentan historias en las que aparecen personajes y sucesos productos de la imaginación de un escritor y que son presentadas al público.

Maza Pérez (1994) indica que una confusión muy común, en el tema de la realidad, se da cuando se quieren clasificar historias basadas en personajes o hechos de la vida real. ¿Ficción o realidad?

El punto anterior se puede aclarar de la siguiente manera. Películas como Gandhi (Gandhi, 1982) o JFK (JFK, 1991), están basadas en personajes y situaciones de la vida real, ambas interpretan hechos. Las dos películas fueron realizadas a partir de guiones escritos por personas que no protagonizaron las historias reales, y estos guiones cuentan con una buena dosis de imaginación por parte del guionista. Esta situación se da ya que toda historia cuenta con acontecimientos de los cuales se tiene muy poca o ninguna información. Por lo tanto, una interpretación no es la vida real, son dramatizaciones de los hechos, por tal razón, estas películas entran en la categoría de ficciones.

Maza Pérez (1994) expone que este género abarca una amplia variedad de programas:

- 1) **La telenovela:** este género se caracteriza por la continuidad de los personajes principales y de la historia original a lo largo de todo su desarrollo. La trama casi siempre es de tipo afectivo, es decir, amorosa o romántica y está dividida en capítulos, los cuales terminan en un clímax, con el fin de captar el interés del televidente para que vea el siguiente capítulo. Por lo general estas historias son hechas para que el público se sienta identificado con los personajes, en su vestimenta, expresiones, situaciones de vida y otros.

- 2) **La miniserie:** al igual que la telenovela, aquí también tienen continuidad los protagonistas e historia durante la totalidad de su desarrollo, aunque su duración es mucho más corta. Esta es en realidad una película contada en varios capítulos. El género en estas historias puede variar, puede ser de terror, acción, drama, ciencia ficción, fantasía, etc.

- 3) **La serie:** al igual que en los ejemplos anteriores, aquí también hay continuidad de los personajes principales, pero no de la historias. En estos programas, generalmente los personajes principales son expuestos a diferentes situaciones en cada capítulo. Por ejemplo: CSI o La Ley y el Orden. En ocasiones esto varía para contar una historia en más de un capítulo.

- 4) **Comedias de situación:** estos programas también entran en la categoría de series de televisión. Estas comedias son generalmente rodadas en estudio y muy rara vez aparecen en exteriores. Las comedias de situación tienen unos 20 minutos de duración, que, al sumarles la publicidad, ocupan más o menos media hora de transmisión.

- 5) **Los ciclos de unitarios:** se caracterizan por carecer de continuidad en las historias y personajes. Aunque puede haber una continuidad temática o de género. Cada episodio es una pieza con principio y fin, e inevitablemente con un mensaje que busca provocar una reflexión en el televidente. Algunos ejemplos pueden ser: Dimensión Desconocida, Cuentos de la Cripta, etc.

- 6) **Programas de caricaturas (dibujos animados):** se realizan con técnicas de animación que, en su forma tradicional, utiliza el dibujo o fotografía para su realización. En la actualidad se utilizan las computadoras para su producción. Este género representa hechos de ficción, las cuales originalmente eran dirigidas a público infantil, pero ahora se producen para un público adolescente y adulto.

b) Programas de no ficción

Maza Pérez (1994: Pág. 260): explica que “como extremo opuesto a la ficción, la no ficción se define como todo aquello que proviene de la realidad y que se intenta reflejar de la manera más fiel posible”. Los programas más comunes de no ficción son:

- 1) **El documental:** es un programa de estricta investigación y de un solo tema. No precisa tener actualidad. Estos programas se nutren de una gran cantidad de imágenes que son complementadas con información conocida y nueva, producto de investigaciones recientes. Debido a la cantidad de información muchas veces se producen varios programas.
- 2) **Informativos:** para Gutiérrez González (2008: Pág. 50): “los programas informativos tienen como objetivo dar información acerca de los acontecimientos relevantes para la sociedad”.
- 3) **El noticiero:** pertenece al grupo de los informativos y trata una diversidad de temas que por su importancia se convierten en noticia y genera impacto a través de imágenes. Es trascendental la adecuada ubicación del material en la rutina o guión de continuidad. Esto no implica la necesidad de conservar una costumbre en la sucesión de secciones. Generalmente los noticieros son presentados en la franja de mayor audiencia, y pueden ser vespertinos, matutinos y nocturnos.

Por las características del medio televisivo, la redacción de la noticia se concibe en función del audio y video, es decir para ser vista y oída. En los noticieros el guionista debe resumir la información recabada en cinco o seis líneas para ser leídas por los presentadores. Elabora guiones que den continuidad a la de la información. Estas notas son editadas previas a su presentación.

- 4) **La entrevista:** es el diálogo entre un entrevistador, generalmente un periodista, y su entrevistado, un personaje célebre, popular o relevante, con el fin de informar acerca de un tema, o conocer más sobre la vida del personaje.

- 5) **Reportaje:** Maza Pérez (1994: Pág. 290) indica que: “el término proviene del latín *reportare* –que significa *transmitir o descubrir*-. El reportaje tiene sus orígenes en la búsqueda por proporcionar profundidad al tratamiento de la información noticiosa”.

- 6) **Debate, mesa redonda, paneles...:** estos programas cuentan con la participación de especialistas en distintos campos; culturales, educativos, científicos, políticos, etc. Generalmente hay un conductor o presentador quien modera el desarrollo del programa. Aquí se confrontan dos o más opiniones o puntos de vista sobre el tema en cuestión. El guión contiene información general del tema a tratar.

- 7) **El magazine:** su traducción al español es el de “revista”. Estos programas pueden ser realizados para diferentes clases de público: mujeres, hombres, público juvenil o adulto, y tocar diversos temas de interés para cada grupo.

Se caracterizan por tener un perfil de servicio a la comunidad, es decir, no es sólo un producto informativo y de entretenimiento. Aquí, es fundamental el tipo de animación y conducción, así como el ritmo y efectos aplicados a la edición. La revista se divide en secciones las cuales pueden ser presentadas en vivo o grabadas, tanto en estudio como en exteriores.

- 8) **Concursos: Linares (1991)** normalmente se transmiten en vivo y cuentan en la mayoría de los casos, con la participación del público en el estudio. Los concursos pueden ser de preguntas y respuestas o de destrezas físicas, y los premios son otorgados por los patrocinadores del programa o por la estación.
- 9) **Musicales:** son los que toman como elemento principal en su desarrollo a la música. Participan músicos, cantantes, escritores, aficionados, y público en general. Se transmiten conciertos en vivo hasta programas de videoclips.

La televisión en directo se limita generalmente a los deportes, magazine o revista, entregas de premios, cobertura de noticias en telediarios y algunos espacios diarios de testimonios o debates.

Resumen

La producción televisiva se constituye en un proceso con el fin de desarrollar una idea que concluirá con la creación de un producto audio visual, que se presentara a un público específico. Este proceso se divide en tres fases o etapas: preproducción, producción y posproducción.

Las acciones a tomar en la preproducción de un programa, como se ha visto en este capítulo, desarrollarán a partir del guión. El trabajo de preproducción generalmente empieza cuando hay un guión sobre la mesa y todo gira en torno a conseguir los medios para realizarlo.

Elementos como la escenografía, iluminación, audio, maquillaje y vestuario serán establecidos por las exigencias que el guión marque para cada escena o secuencia. Así también, elaborar un plan de producción, presupuesto, equipo técnico, la contratación de talentos, búsqueda de locaciones y otros, estarán supeditados a lo que la historia demande. Con el guión literario se pueden escoger decorados, elegir localizaciones y escenarios de rodaje, y sobre todo, empezar la realización del guión técnico.

Luego de cumplir con la primera fase se pasa a la segunda etapa denominada producción. En esta estación se ejecuta todo el trabajo previamente establecido en la preproducción. Por último se aborda lo que es la posproducción en la que se le dan los toques finales al programa (edición).

Los programas de televisión son el resultado de un trabajo de producción audio visual y se dividen en dos grupos: de ficción y de no ficción. Los primeros pueden ser telenovelas, comedias, películas, series, etc. Los segundos pueden ser noticiarios, documentales, concursos, musicales y otros.

Capítulo III

El guión de televisión y sus formatos
El lenguaje audiovisual (guión)

Capítulo III

3.1 El guión para televisión

González Alonso (1984: Pág.15) señala “al guión como la forma ordenada en que se presenta por escrito un programa, contiene lo referente tanto a su imagen como a su sonido, destinado a producirse, grabarse y transmitirse”.

Feldman (2000: Pág.14) menciona que “el guión es la descripción lo más detallada posible de la obra que va a ser realizada. Puede ser bueno, malo o regular, pero no es la obra en sí misma”.

Se puede decir que el guión de televisión es una guía en la que se describe todo lo que aparecerá en pantalla, y sirve de sustento para el resto de fases de una producción. Por tal razón, sería imposible realizar un programa sin los lineamientos que aparecen en el guión.

Feldman (2000) afirma que el guión debe obedecer a necesidades muy específicas:

- Contener la descripción pormenorizada de todos los aspectos de la narración.
- Mencionar los elementos complementarios que el guionista considera importantes: escenográficos, musicales, posiciones y movimientos de cámara, etc.
- Debe ser un objeto práctico que sirva para una lectura lenta y cuidadosa como para la observación rápida que requiere una consulta en medio del rodaje.

- Debe ser claro y comprensible tanto para el guionista como para el director y todos los miembros del equipo. Además, debe respetar un formato específico de televisión, lo que hará posible que los miembros de la producción entiendan su contenido.

A partir del guión se podrá iniciar la preparación de una producción: elaboración de presupuestos, plan de trabajo, contratación de personal, casting, escenografía, vestuario, iluminación, etc.

El guión puede ser original o fruto de una adaptación, teatro, cuento, novela, etc. Esta herramienta nunca debe plantearse como algo fijo o cerrado, sobre todo en TV, y debe tener dos características básicas: ser flexible y modificable.

Las variaciones del guión televisión están dadas por el género del programa en cuestión. Incluso es posible que se trabaje sin guión previo. Por ejemplo, cuando un equipo periodístico se encuentran con una noticia, procederá a la grabación de los hechos de forma espontánea y luego, a través de la edición, se establecerá un guión.

Varios son los conceptos relacionados con la elaboración de un guión, uno considerado como punto de partida del mismo, y otros que se constituyen extractos o complementos del guión: la idea, el argumento, story line, sinopsis y la escaleta.

a) La Idea

Most (1995: Pág. 118) “llamamos idea a un concepto concreto, claro y simple, que se relacionará directamente con el tema central y que representará el sentido fundamental de la historia que queremos convertir en un guión”.

Antes de escribir un guión, obviamente, hay que partir de una idea. La inspiración que da origen a una idea, puede encontrarse en cualquier parte y es solamente de buscarla y añadirle una dosis importante de trabajo. Una idea para un guión puede surgir de: un noticiario, una obra literaria, de la vida cotidiana, una imagen, una película, etc.

La idea estará presente a lo largo de todo el proceso de producción, y es una declaración de intenciones o finalidades. Las fuentes inspiradoras de la idea serán tan amplias y ambiguas como la propia realidad o imaginación de cada individuo.

b) El Argumento

Es la primera fase literaria en el proceso de elaboración del guión. Aquí se desarrolla la idea, y se cuenta en breves líneas el contenido de la historia y el objetivo de la futura producción. Algunos argumentos pueden presentarse en una, dos o hasta tres páginas, según sea el caso de la producción a realizarse.

El argumento debe narrarse en tiempo presente y esbozar los acontecimientos esenciales de la historia y sus personajes principales. El argumento se aplica más que todo en producciones de ficción.

Ejemplo: Argumento de la película Matrix

La película plantea que en el futuro, casi todos los seres humanos han sido esclavizados, tras una dura guerra, por las máquinas y las inteligencias artificiales creadas. Estas los tienen en suspensión, y con sus mentes conectadas a una simulación social que representa el final del siglo XX, Matrix.

Los seres humanos son usados por las máquinas para obtener energía, y los pocos humanos descendientes de los que no cayeron en las redes de los robots o que han sido liberados de Matrix, la simulación, viven en la ciudad de Zion.

Desde allí, una pequeña flota de naves se mueve por el subsuelo, entrando de forma clandestina a Matrix y tratando de liberar cada vez a más personas conectadas, buscando a aquellos que intuyen que algo no es correcto en el ilusorio mundo en que viven.

Algunos de los capitanes de estas naves, como Morfeo (Laurence Fishburne), creen que hay alguien en Matrix que es El Elegido, la persona que acabaría con la guerra con las máquinas según una antigua profecía. Morfeo se fija en Neo (Keanu Reeves), un pirata informático que vive atrapado en Matrix sin saberlo, creyendo que él puede ser El Elegido.

c) Story line

www.mailxmail.com: el story line es el resumen de lo que será una historia, en el se debe describir la historia general de lo que el espectador verá, es decir, es un resumen del programa en general. Esto se realiza en unas pocas líneas, se recomienda hacerlo en 5. En muchos casos es lo único que leen los productores antes de implicarse en un proyecto.

Ejemplo: Un pueblo y las posibilidades de una historia en dicho lugar. Ahora veamos como queda el *story line* de alguna historia basada en el pueblo.

En el pueblo la plaga de peste negra está azotando a la población, los médicos nada han podido hacer para erradicarla, los niños mueren, hasta una noche una mujer encuentra la cura para el mal.

Otro ejemplo:

Un policía se ve desprestigiado por un engaño llevándole a arriesgar todo, empleo, familia, amigos, para limpiar su nombre, y cuya resolución, la traición de su compañero de patrulla, le hará replantearse sus antiguos valores.

d) Sinopsis

Feldman (2000: Pág. 86) expone que la sinopsis “es la presentación a grandes rasgos y de manera clara, del contenido de una producción audiovisual. Casi siempre se realiza antes de escribir el guión propiamente dicho. La sinopsis permite evaluar el interés y la factibilidad del proyecto previo a realizar el guión completo, lo que puede evitar un trabajo que a la larga resultaría inútil”.

También se le puede considerar como la presentación en forma de resumen de un determinado proyecto, sin importar su tipo, antes de la realización del guión. Se realiza luego de estudiar la idea inicial del proyecto y se puede incluir: personajes, situaciones, locaciones, vestuario. Para historias de ficción, la sinopsis debe llevar una secuencia narrativa de los acontecimientos. También es utilizada para la promoción del producto.

Ejemplo de la película Matrix:

Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) es un programador de una importante empresa de software, que por las noches se gana ilegalmente la mayor parte de sus ingresos como un hacker profesional que utiliza el alias de Neo. Desde siempre, Neo ha sentido curiosidad por la manera en la que funcionan las cosas, cuestiona la realidad como tal y, sin embargo, nada de lo que se hubiera imaginado sería tan trascendental como la verdad que se encuentra tras de matrix.

“The Matrix”, es un concepto totalmente nuevo para Neo, quien sólo ha logrado enterarse sobre este tema gracias al contacto cibernético con Morpheus (Laurence Fishburne), otro hacker que es catalogado por el gobierno como terrorista y como uno de los criminales más peligrosos del siglo XXI.

Morpheus es el encargado de sembrar la semilla de la curiosidad en Neo, pero sólo la ultra sexy Trinity, (Carrie-Anne Moss) será capaz de convencerlo. Esta mujer enfundada en cuero brillante y ceñido, es la única que puede certificar la identidad de El Elegido y es la responsable de mostrarle a Neo su destino.

e) Escaleta

www.elmulticine.com: la escaleta es el esqueleto del guión, en la que se detallan las escenas, indicando si va a ser rodada en un espacio interior o exterior, de día o de noche, y el lugar en el que transcurre la acción. Además, Debe incluir un minutado, para saber lo que tiene que durar la acción.

El uso de este instrumento permite ver la historia, la interrelación de los personajes, el orden de las escenas, así como la duración de cada una y sus características. La escaleta facilita la preparación del plan de rodaje, así como el uso adecuado del presupuesto o costo de producción. Es de gran utilidad en programas no dramáticos y en géneros informativos.

f) Guión literario

Most (1995: Pág. 129) señala que el guión literario “debe escribirse en secuencias, de forma descriptiva, pero sin entrar en detalles sobre la planificación técnica, angulación o movimientos de cámara”.

El guión literario debe redactarse con un lenguaje sencillo y directo; debe evitarse los detalles y situaciones que saturen la acción y que atrasen el fin del relato. Éste describe en forma narrativa todas las anécdotas, personajes y situaciones del programa. Utiliza el lenguaje cinematográfico y/o televisivo, descriptivo y visual.

El guionista generalmente no hace indicaciones de cámara, ocasionalmente sugiere alguna pues como se ha mencionado, esta labor pertenece al director. Sea como fuere, el guionista debe escribir la historia escena a escena y, eventualmente, plano a plano, sobre todo en programas de ficción.

Con el guión literario, se pueden escoger decorados, elegir localizaciones y escenarios de rodaje y otros. Este guión ofrece información acerca de:

- ¿Dónde? El entorno
- ¿Cuándo? La época
- ¿Qué? La acción dramática
- ¿Quién? Los personajes

En resumen, el guión literario contiene las acciones y los diálogos, y es el instrumento de trabajo de todo el equipo de rodaje, tanto equipo técnico como equipo no técnico.

El paso a seguir luego del guión literario es la realización del guión técnico. Éste es realizado por el director o equipo de dirección. Aquí se determinarán aspectos de producción y sobre todo la visión técnica.

g) Guión técnico

Millán (1990) considera al guión técnico como la última fase del guión en donde todo está planificado para su ejecución. Es considerado la construcción definitiva del guión.

El guión técnico es la descripción de cada una de las imágenes que nace del guión literario. Se utiliza durante el rodaje o emisión de un programa de televisión, y su realización es exclusiva del director. El director adapta el contenido del guión literario, e incorpora las anotaciones técnicas precisas.

Este guión es una planificación rigurosa que precisa de detalles útiles tanto para el director como para los sonidistas, iluminadores y camarógrafos. Debe estar segmentado en secuencias, escenas, planos y movimientos de cámara.

El director cuando redacta el guión técnico señala los momentos concretos en los que decidió utilizar las distintas herramientas del lenguaje audiovisual:

- El emplazamiento de la cámara y los tamaños de plano: general, medio, primer plano, etc.
- Ángulos de la toma: picado, contra picado, horizontal, a ras de suelo, etc.

- Los movimientos de cámara: panorámica, steadycam, travelling, y otros.
- Las transiciones entre planos: disolvencias, encadenados, desenfoces, etc.
- Efectos dramáticos: juegos de luces o sonidos.

Para el diseño del guión técnico generalmente prevalece el gusto del director, aunque existen dos diseños comúnmente usados: el europeo y el estadounidense o americano. (Ver formato del guión)

Un guión técnico se compone de los siguientes elementos:

- Fragmentación del guión literario en planos, secuencias y/o bloques
- Número de secuencia
- Numeración cronológica de los planos
- Especificaciones de cada plano, duración, ángulo, movimiento de cámara
- Descripción de lo que ocurre dentro del plano; lugar donde se desarrolla, personajes que aparecen, etc.
- Efectos especiales (fx)
- Música y audio
- Representación en dibujos de la imagen de cada plano (Storyboard)

Una variable del guión técnico lo constituye el Storyboard el cual se describe a continuación.

h) El storyboard

Maza Pérez (1994: Pág. 234) afirma que “el storyboard consiste es una serie de dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se van a filmar o grabar, de manera que la acción de cada escena se presenta en términos visuales”. También pueden usarse fotografías.

Mientras que el guión literario describe en palabras, acciones, las que cada persona visualiza e interpreta a su manera, el storyboard destaca estas acciones a través de las imágenes. Lo que imposibilita la diversificación de las interpretaciones.

Esta presentación ayuda a los directores a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran. Cada viñeta equivale a una toma y debe mostrar el momento clave de la acción: el ángulo de la cámara, la toma a realizar, las acciones de los actores, la distribución de la escenografía, etc.

Se pueden encontrar storyboards a colores o en blanco y negro, llenos de detalles técnicos o únicamente trazos que esbocen una idea a través de las figuras. El Storyboard presenta las imágenes desglosadas en planos y las transiciones suelen ser: “Fade in”, de inicio; “cut to”, entre planos o “fade out”; “fade on black”, “fade on color” para el fin. Para realizar el storyboard es necesaria la ayuda de un dibujante.

3.2 Formato del guión

El formato del guión se constituye en tres modelos que son los más comunes: americano, europeo, y a tres columnas:

a) Americano

Este se realiza a una columna. La descripción de la acción y los diálogos están escritos a lo largo y ancho de la hoja. Se pueden diferenciar unos de los otros por el uso de la sangría en los párrafos correspondientes a los diálogos.

b) Europeo

Este formato se hace a dos columnas. La primera a la izquierda en donde se describe la acción (video) y, la segunda a la derecha en donde se escribe el sonido, efectos sonoros y diálogos (audio). Es muy utilizado para programas de ficción como para informativos.

c) El formato a tres columnas

El formato a tres columnas utiliza la de la izquierda para las imágenes, la de en medio para los diálogos y la de la derecha para la música y efectos de sonido. Es muy utilizado para la realización de videos musicales.

d) Características básicas del formato

- Se recomienda utilizar letra Courier 12 puntos.
- Hojas tamaño carta
- Márgenes derecho e izquierdo de 2 cm cada uno. Con esto se dispondrá de más espacio para elaborar el guión.

- Enumerar las páginas en el margen superior derecho a partir de la segunda página. Se recomienda indicar el total de páginas que tiene el guión. Por ejemplo: (pág. 1/ 20 ó 1 de 20).
- En la página principal se deben incluir los siguientes datos: nombre del programa, nombre del productor, número de capítulo, set, nombre de actores, extras, locaciones, número de escena, duración del programa.

En las siguientes páginas se escribirá únicamente el nombre del programa. Algunos de estos puntos variarán según el tipo de programa.

FORMATO ESCALETA
VIDEO: TRANSMILENIO
DURACIÓN: 8 MIN.
REALIZACIÓN: JUAN RIVEROS

TEMA	RECURSO VISUAL Y DE AUDIO	TIEMPO APRXIMADO
La Avenida Caracas: retrospectiva a la antigua Avenida Caracas, recuento de modificaciones desde su creación	VIDEO DE LA SECRETARIA DE TRÁNSITO, NARRACIÓN CON GENERADOR DE CARACTERES VIDEO ARCHIVO NOTICIEROS.	20 segs.
Visión de los bogotanos de la antigua Caracas	TESTIMONIOS DE TRANSEUNTES QUE HABLAN DE CÓMO ERA LA CARACAS	20 seg.
Incremento del Parque Automotor: el aumento masivo en el número de vehículos de transporte público y privado, generó la necesidad de modificar los esquemas tradicionales de transporte urbano.	VIDEO DE LA SECRETARIA DE TRÁNSITO. BUSCAR IMÁGENES CON TRANCONES.	30 seg.
El Metro, un sueño sin realizar: breve recuento de los intentos fallidos de las diferentes administraciones, por aprobar proyectos para la realización del metro. Datos aproximados de costos y proyecciones	IMÁGENES DE TRÁFICO EN BOGOTÁ, METRO DE MEDELLÍN O IMÁGENES DE CONGRESISTAS. ARTÍCULO DE EL TIEMPO. FECHA...	20 seg
El Transmilenio: una alternativa viable. Cómo se llegó a la conclusión de la idea alternativa del transmilenio, y quiénes gestaron dicha idea. Cifras	IMÁGENES DE ARCHIVO DE LOS DIFERENTES GESTORES DE LA IDEA TRANSMILENIO...IMÁGENES DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA TRONCAL, ESTACIONES, ETC. ENTREVISTA CON EX ALCALDE PEÑALOSA Y DIR. DE TRANSMILENIO	2 min.

Fuente: www.literafa.obolog.com

GUIÓN LITERARIO A UNA COLUMNA O GUIÓN AMERICANO

EL ESPÍRITU DE LA COLMENA

Argumento y guión: Ángel Fernández Santos- Víctor Erice

SECUENCIA 16. ESCENA 1. FACHADA DE LA CASA DEL APICULTOR. Ext. Día

Frente a la verja de entrada a la casa del apicultor, José, el encargado de la finca, tiene preparado para partir un tílburí tirado por una yegua cana. En la parte posterior del tílburí hay un barril de licor, un par de sacos, panales, cajones de colmerías. El apicultor sale de casa llevando en la mano una cartera de cuero. Va hurgando en los bolsillos de la chaqueta tratando de encontrar algo que cree haber olvidado y no logra recordar. A veces se para. Un balcón se abre en el piso superior. Teresa, su mujer, aparece en bata, con un sombrero negro en la mano.

Teresa.- Fernando....

El Apicultor se vuelve. Levanta la cabeza y da unos pasos. Teresa deja caer el sombrero. El Apicultor trata de cogerlo al aire, pero no lo consigue. Lo tiene que levantar del suelo. Hace un gesto de gracias hacia su mujer y se lo encasqueta. Sube al tílburí y toma asiento. José arrea la caballería.

José.- Arre, torda....

El coche se pierde carretera adelante.
Encadenado

SECUENCIA 16. ESCENA 2. HABITACIÓN DE LAS NIÑAS. Int. Día

Música alegre y popular

Ana e Isabel, todavía en camisón, aparecen enzarzadas en una pelea muy divertida. Se persiguen por encima de las camas. Se tiran las almohadas. Siempre alegres, riendo, jugando. El ruido que arman es notable.

SECUENCIA 16. ESCENA 3. PASILLO Y HABITACIONES. Int. Día

Milagros, escoba en mano, va atravesando, una tras otra, las habitaciones del primer piso, corriendo a pasos cortos. El escándalo que arman las niñas va en aumento. Milagros va hablando en voz alta diciendo:

Milagros.- Ya está, ya está armada la república...

SECUENCIA 16. ESCENA 4. HABITACIÓN DE LAS NIÑAS. Int. Día

Risas de las niñas.

La puerta se abre y entra Milagros.

Milagros.- Pero ¡qué clase de escándalo es este!

Las niñas no cesan, sin embargo, en su persecución. Es más. Ana aprovecha la entrada de Milagros para parapetarse detrás de ella. Isabel se queda con la almohada en suspenso, frente a la criada. Milagros da un golpe con la escoba en el suelo, a lo chamberlán de palacio y grita:

Milagros.- ¡Se acabó!

Isabel frunce el entrecejo, aprieta los labios y arroja la almohada encima de la cama.

Continúa la música alegre y popular

SECUENCIA 16. ESCENA 5. CUARTO DE BAÑO. Int.Día

Continúa música alegre y popular

Milagros vigila ahora de cerca el aseo matutino de las niñas en el cuarto de baño. El clima de fricción continúa. Ana acumula una cantidad enorme de pasta de dientes sobre las cerdas del cepillo en plan de provocación. Isabel, siempre en su papel de hermana más mayor y distante, se moja la cara de una manera muy guasona y refinada, utilizando nada menos que la brocha de afeitar de su padre.

Milagros fuera de quicio, se la arrebató de las manos:

Milagros.- ¡Trae acá, Satanás!

SECUENCIA 17. ESCENA 1. COCINA. Int. Día

Continúa música

En la cocina, José, el marido de Milagros, está desayunando.....

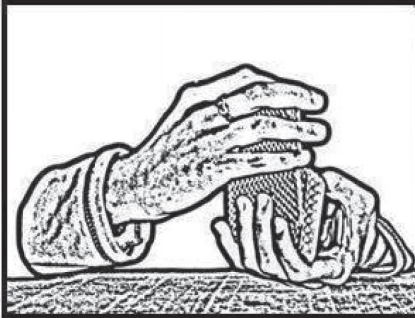
Fuente: www.cinecam.wordpress.com

GUIÓN TÉCNICO A DOS COLUMNAS
SECUENCIA 6. ESCENA ¿?
JARDÍN DE CAPULETO. Ext. Noche

Video	Audio
<p>Plano 1 P.G. Contrapicado. Romeo escala la tapia del jardín de Capuleto</p>	
<p>Plano 2 P.G. Por una esquina, al fondo del pasaje, aparece un grupo de ruidosos jóvenes, encabezados por Benvolio y Mercucio.</p>	<p>BENVOLIO (en off).- ¡Romeo!</p>
<p>Plano 3 P.A. de Romeo que salta al interior del jardín. Fuera se oyen voces de sus amigos.</p>	
<p>Plano 4 P.G. del grupo que avanza entre voces y chanzas, algunos portan antorchas para iluminarse</p>	<p>(Risas y voces) (en off)</p>
<p>Plano 5 P.A. de Romeo que avanza pegado al muro</p>	<p>BENVOLIO .- ¡Romeo! ¿Dónde estás?</p>
<p>Plano 6 P.A. Mercucio y Benvolio en primer término que se detienen. Detrás el grupo</p>	<p>TODOS (en off).- ¡Romeo!</p>
<p>Plano 7 P.G. C. El grupo los rodea</p>	<p>MERCUCIO.- Es un hombre sensato y, por mi vida, que se ha ido a su casa a acostar.</p> <p>BENVOLIO.- Corrió hacia aquí y quizá saltó la tapia.</p> <p>MERCUCIO.- ¡Romeo! ¡Caprichos! ¿Locura! ¡Pasión! ¡Amante! ¡Aparécete en forma de suspiro! Recita un verso siquiera y me doy por satisfecho. Exclama tan sólo: "¡Ay de mí!". Rima únicamente "amor" con "dolor". Suelta un piropo a mi comadre Venus y pon un apodo a su hijo y ciego heredero, el viejo Adán Cupido, el que disparó tan....</p>

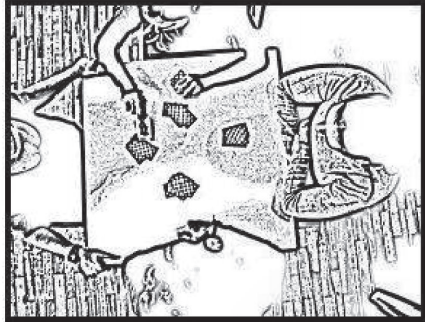
STORYBOARD

Escena 1/ Plano 1



Plano detalle manos entreverando las Cartas y comenzando a repartir.

Escena 1/ Plano 2



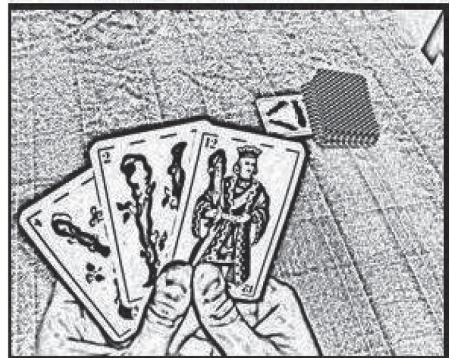
Plano general, ángulo cenital de persona repartiendo y los demás jugando las cartas.

Escena 1/ Plano 3



Plano medio, contrapicado de persona mirando sus cartas.

Escena 1/ Plano 4



Plano detalle, punto de vista subjetivo de Cartas con el juego perfecto.

Fuente: www.wikipedia.org/guion_tecnico

EJEMPLO FORMATO DE GUIÓN A TRES COLUMNAS

EL SISTEMA TRANSMILENIO, LA REVOLUCIÓN EN EL TRANSPORTE DE BOGOTÁ.

DURACIÓN: 10 MINUTOS

PRODUCCIÓN: BRITISH COUNCIL BOGOTÁ

REALIZACIÓN: JUAN C. RIVEROS

AGOSTO DE 2003

AUDIO	VIDEO	TIEMPO
MÚSICA PROPIA DE LA ANIMACIÓN	ANIMACIÓN EN 3D LOGO CONSEJO BRITÁNICO	10 SEG
ESCENA 1 AUDIO AMBIENTE DE BUSES Y AUTOS MEZCLADO, SE SIENTE MUCHO RUIDO	TOMAS DE ARCHIVO DE VIDEO SECRETARIA DE TRÁNSITO, BUSES MUY ANTIGUOS EN AVENIDA CARACAS ANTES DE CONVERTIRSE EN TRONCAL. TOMAS MUY CORTAS, QUE EMPATAN CON LOS CORTES MUSICALES. EFECTO DE STROBO E IMAGEN EN BLANCO Y NEGRO.	20 SEG
CONTINÚA AMBIENTE	DISUELVE A IMÁGENES DE CONTRUCCIÓN DE ANTIGUA TRONCAL DE LA CARACAS, DE MISMO VIDEO. TOMAS DE SEPARADORES CON SUS PROTECCIONES METÁLICAS	20 SEG
FADE OUT	FADE A NEGRO	
SEÑORA: era horrible, me acuerdo que el ruido era impresionante. AUDIO MIX CON AMBIENTE VIDEO	PM DE SEÑORA HABLA SOBRE RECUERDO DE LA ANTIGUA CARACAS	15 SEG APROX
FULL TRACK DE TESTIMONIO SEÑOR SEÑOR: era muy peligroso, no solo por cómo se hicieron los separadores, sino que alrededor, atracaban mucho...	DISUELVEN A SEÑOR EN TESTIMONIO IMÁGENES APOYO B Y N	
ESCENA II ENTRA FULL TRACK MÚSICA DINÁMICA (VIDEO CLIP)	CORTE A PANORÁMICA BOGOTA EFECTO STROBO FULL COLOR. TOMAS CORTAS DE BUSES TRANSMILENIO CIRCULANDO. CORTES AL RITMO DE LA MÚSICA	12 SEG

Fuente: www.literafa.obolog.com

3.3 El lenguaje audiovisual –guión–

Durante la descripción de lo que es el guión técnico se mencionó algunos términos como plano, secuencia, toma, etc., que forman parte de un lenguaje propio del guión audiovisual, los cuales se describen a continuación.

a) La toma

Se considera toma a la unidad de registro desde que se aprieta el botón de grabar (rec.) de la cámara de vídeo, hasta que se aprieta de nuevo para detener la grabación. También, se puede definir como la serie de instantáneas que graban una misma acción en uno o varios ángulos. Para su identificación se enumeran de forma correlativa: toma 1, toma 2, toma 3, etc.

b) Plano

Martínez (1992: Pág. 100) dice que “el plano puede considerarse desde dos puntos de vista: el plano es todo lo registrado por la cámara desde el momento en que se aprieta el disparador hasta que se interrumpe la grabación; su denominación dependerá del espacio de encuadre y del movimiento de la cámara. A la vez el plano es la unidad de significación más pequeña en un programa, es decir la mínima unidad espacio-temporal en que puede fragmentarse la narrativa”.

Existen planos lejanos los cuales poseen un alto valor descriptivo, mientras que los planos cercanos ofrecen un valor expresivo, y dejan a los planos medios, una función narrativa. Cuando se trabaja con vídeo se debe tener en consideración que la pantalla de televisión es pequeña y que los espectadores apreciarán poco a los personajes y objetos que aparecen en un plano general.

El director segmenta una realidad en planos, que una vez entrelazados, permiten el resurgimiento de una realidad nueva a partir del ordenamiento de los planos dispersos. La tipificación de los planos tiene como referencia al ser humano y son las siguientes:

- 1) **Gran plano general:** El entorno predomina sobre el personaje que aparece como una diminuta parte del todo. Aquí se consigue relacionar los diversos elementos del encuadre, realzar la insignificancia del hombre frente a lo que lo rodea.
- 2) **Plano general:** Este plano abarca al personaje completo y a parte de su entorno o campo de acción. Incluye exteriores o interiores con su respectivo set y escenografía. A diferencia del anterior, este contiene menos elementos, aunque con una cantidad importante de información.
- 3) **Plano americano:** Va de la cabeza a la rodilla del o los personajes. Sugiere la sensación de acercamiento al sujeto. La mayor parte de su entorno desaparece y son pocos los elementos que aún se observan.

- 4) **Plano medio:** El encuadre va desde la cabeza hasta debajo del pecho y llega hasta la cintura. El plano medio puede extender un poco sus límites o reducirlos, a esto se le conoce como plano medio corto si está por encima de la cintura y plano medio largo si está por debajo de la cintura sin llegar a las rodillas. El plano medio es utilizado mucho en entrevistas.

- 5) **Primer plano:** Aquí el rostro de la persona ocupa la mayor parte de la pantalla relegando los demás elementos del entorno. Los gestos adquieren una mayor relevancia que en otros planos y aspectos como interpretación, maquillaje e iluminación se deben cuidar debido a la magnificación que el plano hace del rostro del sujeto.

- 6) **Primerísimo primer plano:** El fin de este plano es dirigir toda la atención del espectador al rostro o a una parte del rostro del sujeto; ojos, boca, nariz.

- 7) **Plano detalle:** Este plano regularmente apunta a objetos pequeños que no son propiamente parte del sujeto. Relojes, anteojos, anillos.

PLANOS DE CÁMARA

Gran Plano General o
Panorámica



Plano General



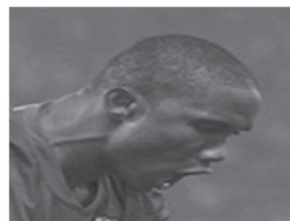
Plano Americano



Plano Medio



Primer Plano



Primerísimo
Primer Plano



Plano
Detalle



c) La escena

Maza Pérez (1994: Pág. 37) define a la escena “como un lugar en donde uno o varios personajes llevan a cabo acciones, en un tiempo determinado. La variación de cualquiera de estos elementos trae como consecuencia un cambio de escena”.

La escena está formada por momentos concretos de una temática más extensa y se desarrollan de forma continua en un mismo escenario. Cada escena se distingue de la anterior o de la siguiente por cambios espaciales o temporales.

Una escena está por lo menos enlazada por dos planos. Cada escena posee un significado propio, aunque su sentido pleno lo adquirirá en relación con el discurso total del cual forma parte.

Ejemplo de escena:

La secuencia del hundimiento del “Titanic”, de la película de James Cameron, existen diferentes escenas: la del rescate de Leonardo DiCaprio atado en un camarote, la del vuelco del barco, y otras. Estas escenas son momentos puntuales de una secuencia que desarrolla un único tema.

d) Secuencia

La secuencia está conformada por varias escenas las cuales no necesariamente guardan una unidad de espacio y tiempo. No importa que la secuencia muestre distintos lugares y momentos diferentes ya que su integración viene dada por una misma temática. Ejemplo de secuencia

La secuencia del hundimiento del “Titanic” de James Cameron. Los actores cambian de lugar a lo largo de varios minutos y se enfrentan a diferentes situaciones. Sin embargo esa secuencia tiene un sentido por sí misma, una unidad temática. Desarrolla el tema “hundimiento del barco”.

e) Ángulos de cámara

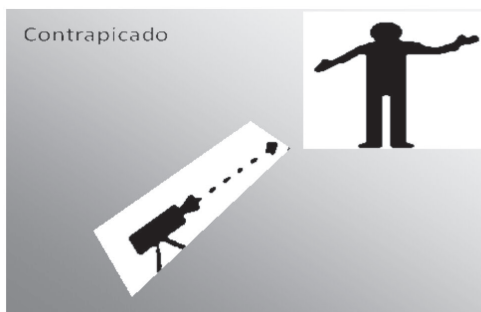
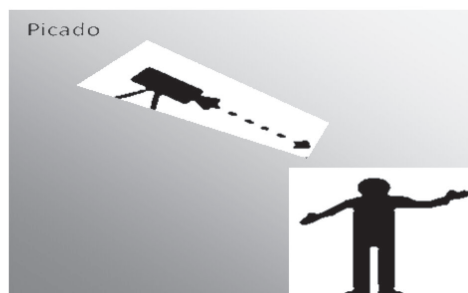
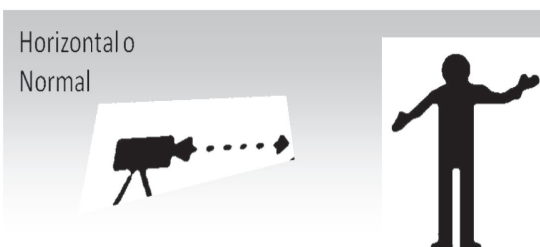
Martínez (1992: Pág. 108) expresa que “la actitud del espectador hacia un sujeto encuadrado puede variar en función del ángulo en el que se hace la toma”.

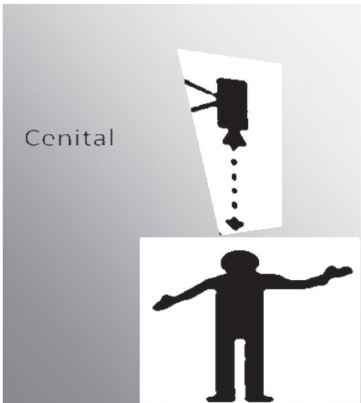
Una de las decisiones más importantes para un directo y/o realizador, durante la grabación o transmisión de un programa, es la elección del lugar en donde colocará la cámara. Dicho de otra forma, es la elección del punto de vista en el que se quiere que el espectador contemple las imágenes. Según el ángulo en donde se coloque la cámara estos son:

- 1) Picado:** aquí la cámara está emplazada por encima de la mirada del personaje. Se produce la sensación de inferioridad del personaje, se minimiza.
- 2) Contrapicado:** aquí la cámara se ubica por debajo de la mirada del personaje. Este ángulo agranda, enfatiza al personaje. Da la sensación de superioridad sobre su entorno.

- 3) **Horizontal:** este ángulo de cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos del personaje. También es llamado ángulo normal.
- 4) **Nadir:** la cámara se ubica totalmente por debajo del personaje.
- 5) **Cenital:** la cámara se sitúa completamente por encima del personaje.
- 6) **Plano holandés o aberrante:** la cámara se inclina por lo regular en un ángulo de 45 grados. Se utiliza para poner de manifiesto situaciones o actitudes anormales.
- 7) **Subjetiva:** se muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona de lo que el personaje ve.

ÁNGULOS DE CÁMARA





f) Movimientos de cámara

Sobre los movimientos de cámara González Treviño (1994: Pág. 119) señala que: “deben responder a una necesidad de producción, el moverla sin ninguna justificación es anti televisión, además es el reflejo del poco conocimiento que se tiene sobre la producción televisiva”.

Como señala González Treviño (1994) los movimientos básicos de cámara son los siguientes: paneo, tilt, traveling, dolly y grúa

- 1) **Paneo:** Consiste en la rotación de la cámara sobre su eje horizontal sin que su soporte se desplace. La cámara puede rotar hacia la derecha o hacia la izquierda y normalmente está situada sobre un trípode. Este movimiento se justifica por la necesidad de seguir a un personaje o un objeto en movimiento desde de un lugar a otro, o mostrar al espectador la visión de un lugar desde un punto al otro. El paneo se inicia con un plano fijo y debe desarrollar un movimiento regular a lo largo de su trayectoria. Termina a la misma velocidad que comenzó.
- 2) **Tilt:** Es el movimiento de la cámara de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo sobre su propio eje. El movimiento hacia arriba se denomina Tilt up y hacia abajo es el Tilt down.

3) Travelling: Este movimiento consiste en el desplazamiento de la cámara sobre cualquiera de sus ejes horizontales. La cámara se puede desplazar hacia delante, hacia atrás o hacia los lados. Se realiza con ayuda de soportes motorizados sobre vías, grúas o cualquier otro sistema. Su función principal es acompañar a los personajes en un trayecto determinado. El travelling puede darse de varias formas:

I. Hacia adelante: se refiere al punto de vista del personaje que avanza. Se distinguen dos variantes:

➤ **Uso objetivo:** la cámara adopta el punto de vista del público.

➤ **Uso subjetivo:** la cámara adopta el punto de vista del personaje.

II. Ascendente y descendente: la cámara va con el personaje en movimiento hacia arriba o hacia abajo.

III. Lateral: la cámara se mueve paralelamente al personaje que se desplaza horizontalmente.

IV. Circular: la cámara gira alrededor del personaje o grupo de ellos.

V. Zoom: Es la capacidad que tienen las cámaras y sus lentes de acercarse o alejarse del objeto o personaje, sin moverse o desplazarse de lugar. También se le llama travelling óptico.

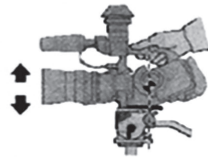
- 4) Dolly:** La cámara se desplaza con su transporte hacia adelante o hacia atrás, en línea recta. Dolly in, movimiento hacia adelante, y Dolly out, cuando se desplaza hacia atrás.
- 5) Grúa:** La grúa es un aparato en donde se monta la cámara, puede incluir al operador o no, y se realizan movimientos ascendentes y descendentes gracias al contrapeso de la parte opuesta a la cámara.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Paneo
Izquierda y derecha



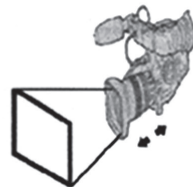
Tilt
Hacia arriba
Hacia abajo



Travelling
Izquierda – derecha
Adelante – atrás



Zoom in
Zoom out



g) tecnicismos

Pérez Monter (2007) explica que los tecnicismos son una serie de expresiones breves y eventuales que aparecen en un guión, se pueden escribir en negrillas, subrayado, en mayúsculas, etc. Estos son algunos de los tecnicismos más comunes, aunque pueden ser más, esto dependerá de los productores o del país en donde se produce, etc.

Fade in, fade out, cross fade, voz off, locutor off, se escucha de fondo, se escucha en primer plano, corte a, disolvencia a, conductor, conductor a cuadro, reportero a cuadro, exterior, interior, día, tarde, noche.

Resumen

El guión de televisión es la forma ordenada en que se presenta un programa. Guía que describe todo lo que aparecerá en la pantalla. Sería imposible realizar un programa sin los lineamientos del guión.

Todo programa de televisión fue concebido como una idea, la cual se desarrollará y permanecerá a lo largo del proceso de producción. Esto da origen al argumento del programa que es la primera fase literaria del proceso de elaboración del guión y que da sustento a la obra.

Los dos tipos de guión son: el literario y el técnico. El primero describe el entorno, la época, la acción dramática y los personajes. Además se pueden elegir decorados, locaciones, vestuario, maquillaje, entre otros. El segundo señala los momentos concretos en que se utilizarán las distintas herramientas del lenguaje audiovisual: toma, escena, planos, ángulos de cámara, movimientos de cámara y otros. Son tres los modelos más comunes para presentar los guiones: americano o a una columna, europeo a dos columnas y a tres columnas.

Capítulo IV

El guionista

Capítulo IV

4.1 El guionista

Most (1995: Pág. 38) describe al guionista como “el guionista es un escritor que sabe explicar con toda clase de detalles, y en lenguaje claro, conciso y fácilmente asimilable para las personas que deben interpretarlo, toda la acción, todas las situaciones, las imágenes, los diálogos y los efectos sonoros y musicales que acabarán construyendo una obra audio visual”.

Esta persona se encarga de transformar una idea al formato y características propias del medio (cine o televisión) en el cual se transmitirá el mensaje audiovisual. El formato en el que el guionista escribe estas ideas se denomina guión.

4.2 El perfil del guionista

Most (1995: Pág. 38) expresa que el guionista es “un escritor, en fin, que se ha especializado en un medio de expresión con características propias: *la imagen en movimiento*. Y que, con ligeros ajustes diferenciales puede escribir guiones para cine y televisión, y por extensión, para radio, comics y publicidad”.

a) Cualidades del guionista

El guionista es un escritor que debe redactar con un lenguaje claro y entendible para las personas que deben interpretar la obra, acción, imágenes, diálogos, efectos sonoros, musicales, visuales, que terminan construyendo la obra. Es un pensador con la capacidad de inventar historias, buscarlas, crear personajes, crear ambientes, así como saber adaptar historias ya contadas por la literatura.

El guionista necesita de mucha imaginación, ya sea que parta de una idea original o como sucede a menudo, crear el guión de la adaptación de una novela, cuento, obra de teatro, etc. Cuando existe una historia ya contada, un argumento, así como personajes ya creados, es labor del guionista adaptarse y no tratar de corregir al autor. Deberá mantener las características esenciales que le dan el toque particular a dicha obra, e introducir variaciones impuestas por el medio televisivo o cinematográfico.

Most (1995: Pág.39) expone: “dependerá de la calidad intrínseca de este guión, de su convincente y detallado contenido, que el director, los artistas y los técnicos que tienen que llevar a cabo la materialización de la obra, consigan o no el objetivo principal: que sea vista por el mayor número posible de personas”.

El guionista debe considerar siempre que ya sea en cine, en un programa de televisión, o en un anuncio publicitario, son medios de expresión directa, medios de comunicación que deben ser entendidos por el público al que va dirigidos.

Most (1995) precisa que el guionista deberá adaptarse a los siguientes principios:

- Las imágenes que aparecen en pantalla deben de ser muy claras, para que el espectador las comprenda al primer golpe de vista sin necesidad de repeticiones.
- No es aconsejable la machaconería. Las situaciones si están bien expuestas, sin insinuaciones dudosas, han de durar el tiempo suficiente, pero nunca excesivo, para una comprensión total.
- Los oídos están atentos y los ojos atentos, para que la imagen y el sonido lleguen sin ninguna traba hasta el espectador. La receptibilidad esta agudizada al máximo, en el silencio de la sala oscura, o frente al pequeño recuadro del televisor. No debe permitirse que se interponga física o intelectualmente, ningún obstáculo entre la pantalla iluminada y el espectador, como receptor del mensaje.

Al escribir una historia, el guionista debe considerar los condicionamientos impuestos por el movimiento. El guionista debe apoyarse en las opciones que la cámara le ofrece.

Para describir las distintas escenas, el guionista debe transformarse en el objetivo (lente) de la cámara, y deberá escribir sin alardes literarios lo que deberá verse a través del objetivo. Así, el guionista será:

- Cómo un ojo. La cámara es como un ojo que lo ve todo, que lo explica todo. El guionista debe ser ese ojo mirando desde dentro de la cámara.

- Como un dedo. Al mismo tiempo que mira, la cámara también señala lo que está mirando. Señalando defectos, indicando detalles. El guionista es quien señala todo cuanto debe aparecer en pantalla.

Asimismo, el guionista debe aprovechar la iluminación y el sonido, como elementos para dramatizar sus historias. Usándolos para potenciar las acciones, creando ambientes con efectos sonoros y dramatizando situaciones con la música.

4.3 La labor del guionista

González Alonso (1999: Págs. 18, 19) El guionista debe desarrollar su obra bajo dos lineamientos importantes: “Todo lo que debe verse y todo lo que debe oírse, acompañado de las indicaciones complementarias que se consideren pertinentes, tales como efectos de sonido, los planos, decorados, vestuarios, iluminación, etc. Todos estos elementos una vez conjugados, constituirán el producto final”.

La trabajo del guionista debe incluir todos los pormenores del programa que esté realizando, historia, diálogos y personajes. Para esto deberá tener en cuenta cuatro elementos esenciales propios de este medio: voz, música, sonido e imágenes. También pensar en las locaciones, ambientaciones y toda la información necesaria para que un director decida involucrarse en el proyecto, así como el elenco.

DiMaggio (1992: Pág. 28) “al realizar el guión, el guionista de televisión solo cuenta con cuatro utensilios con los que puede trabajar o hacer progresar la historia. Estos son:

Escenografía: ¿cómo escogerla?; Narrativa: descripción de lo que ocurre en el escenario; Diálogo: ¿qué se dice en el escenario? La combinación de éstas crea La Escena, la cual es la unidad de acción que hace avanzar la historia.

a) Los escenarios:

El encargado de crear los escenarios es el guionista y es el director quien decide como grabarlo. Los guionistas deben crear escenarios interesantes y/o originales para contar una historia. Los buenos escenarios son básicos para un guión de televisión ya que complementan la parte escrita.

b) Narrativa:

La narrativa describe lo que sucede en un escenario. La buena narrativa crea imágenes en la mente del lector. En la pantalla la manera de demostrar lo que piensan los personajes es por lo que hacen, lo que dicen, y en algunos casos, por lo que no hacen. Una narrativa efectiva puede implicar la disposición, el tono y la textura del guión. No solo introduce al espectador a la historia sino que le dice de qué va la historia.

c) Diálogo:

La televisión puede entretener sin diálogos, pero nunca lo hará sin imágenes. Por lo tanto, las imágenes siempre deben predominar sobre los diálogos, pero no significa que éstos últimos sean poco importantes en la elaboración de un guión. Generalmente para obtener un buen diálogo, éste se debe redactar más de una vez, debe ser conciso y corto.

d) Escena:

La escena debe hacer avanzar la historia, lograr que la trama vaya hacia adelante. Cada escena debe mostrar información importante sobre los hechos que se ven. Es un elemento importante en la continuidad y ritmo del guión.

Desde que un guionista inicia su labor, debe estar preparado para hacer correcciones constantes a su trabajo, algunas hechas por su persona con el afán propio de mejorar su trabajo, y otras a petición del director, el productor o especialistas en el tema a desarrollar.

Generalmente, el guionista presenta su primer escrito con algunas ideas susceptibles a ser modificadas con el propósito de mejorar el producto final, situación que no debe tomarse como una obstrucción de su trabajo, ya que esto sucederá varias veces antes de ser aprobado totalmente. El guionista deberá escribir y reescribir las veces que sea necesario.

Muchas veces el trabajo del guionista no dependerá totalmente de su creatividad. El tema puede ser impuesto por el productor de la obra, quien también indicará los objetivos, el tratamiento y hasta el estilo del guión. Situación que lleva al guionista a adecuar lo que debe decir, su forma de pensar como autor y persona, para lograr un equilibrio justo entre su trabajo y los objetivos del productor o director.

Hay guionistas que gustan de trabajar solos, mientras que otros lo prefieren en grupo. Trabajar en grupo puede ser de mucho beneficio siempre que se haga el trabajo en orden y bien coordinado. Dos, tres o cuatro personas pueden aportar ideas y tener puntos de vista diferentes o innovadores, así como ver deficiencias en el guión.

Un buen equipo de trabajo para González Alonso (1999: Pág.19) es: “el guionista para el manejo del lenguaje y contenido; el productor para supervisar el programa; un asesor como experto del tema a desarrollar y el productor ejecutivo que se asegurará que el guión cumpla con los objetivos trazados”.

El guión debe hacerse con las especificaciones técnicas correctas, así como con una estructura adecuada y con calidad en su texto. Dicho de otra forma, el guionista debe saber escribir, conocer el medio para el que escribe, como al público al que se dirige.

Lo mejor para el guionista es escribir de manera natural, sin utilizar un estilo muy rebuscado, hacerlo de manera fluida, así logrará un texto sencillo pero literalmente bueno para todos los involucrados en el proceso. Hay que recordar que si se escribe con mucho estilo probablemente no se logre la conexión entre autor, tema y público.

Para el guionista es importante plasmar sus ideas en dos elementos vitales: acción y sonido. Los personajes deben moverse en un espacio determinado y expresarse de una manera correcta. Esto junto a la imagen, le dan ritmo al guión.

4.4 Tratamiento del guión

González Alonso (1999: Pág. 18) afirma que existen dos tipos de tratamientos para aplicar en un guión “el cronológico y el lógico. El primero se utiliza para tratar temas históricos, culturales, educativos, por lo común es el sistema más sencillo y el que suele presentar menos problemas. Ahora bien si la intención es convencer al público acerca de algún determinado tema o concepto, se logrará a través del tratamiento lógico”.

El guionista debe tener en cuenta, a la hora de elaborar el guión, las necesidades, gustos y expectativas de los televidentes, ya que por lo general éste criterio será el adecuado para dar un mejor tratamiento al tema a desarrollar en el programa.

La atención de un público siempre será difícil de captar, por lo que los productores, directores y guionistas deberán tener en cuenta este factor al momento de elegir el tema de un programa de televisión y compenetrarse de lleno en él. En este punto se definen los objetivos que se quieren alcanzar con la producción del programa, el público al que se van a dirigir y el lenguaje que conviene utilizar.

El conocimiento que se tenga de las personas a quienes se pretende dirigir el programa, sus problemas, ilusiones y otros factores de índole psicológico, serán de gran ayuda para el guionista cuando desarrolle el guión. Lo mismo que conocer su entorno social, político, cultural y económico.

Luego de considerar los factores antes mencionados, corresponde profundizar en el tema a tratar. Para ello se hace una investigación del tema en las fuentes de información disponibles, se realiza la selección de material, se ordena y clasifica. Es posible que no se

utilice toda la información reunida para el programa, debido a la cantidad y duración del programa, así como a su importancia.

Resulta importante que el guionista posea una buena capacidad de síntesis y no alargue inútilmente el texto con la intención de ocupar más tiempo, ya que con esto únicamente se conseguirá entregar un material que no sea bien recibido por el público y pierda interés.

Cuando se habla de la capacidad de análisis y síntesis no se refiere a reducir lo que se escribe y dejar grandes vacíos en la historia. Más bien se trata de anotar lo que es importante y necesario ajustarlo a una de las grandes limitaciones de la producción: el tiempo.

DiMaggio (1992: Pág. 27) opina que “El guionista trabaja con importantes limitaciones de tiempo, por lo tanto debe seleccionar las imágenes que expliquen mejor la historia, y eliminar el resto de imágenes que aporten poco o nada a la historia”.

Resumen

El guionista de televisión es la persona encargada de desarrollar la idea para un programa, en el formato y características propias del medio mencionado. El trabajo del guionista debe incluir todos los pormenores del programa que esté realizando, historia, diálogos y personajes. En resumen, es un escritor que se ha especializado en un medio de expresión con características propias: la imagen en movimiento.

El guionista debe tener en cuenta cuatro aspectos que le servirán para hacer que la historia progrese: la escenografía, la narrativa, el diálogo. La suma de estos tres crea la escena, la cual es la unidad de acción que hace avanzar la historia.

Existen dos tipos de tratamientos que el guionista puede darle al guión: el cronológico y el lógico. El primero se usa para temas históricos, culturales, educativos. El segundo trata de convencer al público acerca de algún tema determinado.

La principal limitación de un guionista es el tiempo, de tal forma es necesaria la capacidad de análisis y síntesis para seleccionar las imágenes que expliquen mejor la historia y eliminar aquellas que aporten poco a la historia.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

1. La investigación evidenció que el guión es necesario para guiar el proceso de la producción de programas de televisión. Su uso indica cada paso para el desarrollo durante este proceso.
2. La función del guión en la pre-producción se refiere a la influencia que ejerce en la elaboración y selección de elementos como: presupuesto, creación del plan de producción y escenografía, entre otros. En la producción, guía al talento artístico, como por ejemplo: en la ejecución de su desempeño frente a cámaras. Por último, con un guión de edición en la posproducción se le da el orden final a cada toma, escena y secuencia grabada, así como cualquier tipo de efecto visual o sonoro que se quiera integrar o corregir al programa.
3. Los programas de televisión son el producto final del proceso de producción y se dividen en dos grupos: de ficción y de no ficción. Los primeros pueden ser películas, series, comedias, telenovelas, etc. Los de no ficción pueden ser documentales, reportajes, noticieros, musicales, concursos y otros.
4. El guión por su contenido puede ser literario o técnico. Por su formato americano o a una columna, europeo o a dos columnas y formato a tres columnas.
5. El lenguaje utilizado en la elaboración del guión se define más que todo en especificaciones para el equipo técnico: toma, plano, escena, secuencia, ángulos de cámara, movimientos de cámara. Es la manera de describir cómo es que el director quiere que se observe el producto final en pantalla.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Cerezo, M. 1994. Teorías Sobre el Medio Televisivo y Educación. Granada, España. Grupo Imago.
2. Cifuentes Medina, Edeliberto. 2009. La Aventura de Investigar: el plan y la tesis. Guatemala. Magna Terra. 214 Págs.
3. Cipriani, Ivano. 1982. La Televisión. Barcelona, España. Editorial del Serbal. 166 Págs.
4. Díaz Mancisidor, Alberto. 1990. Radio y Televisión: Introducción a las nuevas tecnologías. Madrid, España. Editorial Paraninfo. 288 Págs.
5. DiMaggio, Madeline. 1992. Escribir para Televisión: Como elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas. España. Editorial Paidós. 344 Págs.
6. D'Victoria, Raúl. 2009. Producción y elementos que integran la producción en televisión. México. Trillas. 109 Págs.
7. Feldman Simón. 2000. Guión Argumental, guión documental. España. Editorial Gedisa. 171 Págs.
8. González Alonso, Carlos. 1999. El Guión. México. Editorial Trillas. 61Págs.
9. González Treviño, Jorge Enrique. 1994. Televisión y Comunicación, un enfoque teórico práctico. México. Editorial Longman. 280 Págs.

10. Gutiérrez González, Mónica Diana. 2008. Producción de Televisión: géneros, lenguaje, equipo, técnicas. México. Editorial Trillas. 172 Págs.
11. Linares, Marco Julio. 1991. El Guión: Elementos – formatos, estructuras. México. Editorial Alhambra Mexicana. 264 Págs.
12. Martínez Abadía, José. 1992. Introducción a la Tecnología Audiovisual: Televisión, video, radio. Barcelona, España. Editorial Paidós. 238 Págs.
13. Maza Pérez, Maximiliano. 1994. Guión para Medios Audiovisuales: cine, radio, televisión. México. Pearson. 403 Págs.
14. Mérida González, Aracelly Krisanda. 2009. Búsqueda bibliográfica, Redacción de referencias y Citas dentro del texto. Guatemala. 45 Págs.
15. Mérida González, Aracelly Krisanda. 2010. Guía para elaborar y presentar la Monografía. Guatemala: Editorial Luna. 68 Págs. + Apéndice.
16. Millán, Francisco J. 1990. El guión cinematográfico de ficción. Escuela de Ciencias de la Comunicación, Comisión de Extensión, USAC. Guatemala. Impreso departamento de reproducción de materiales de la ECC. 41 Págs.
17. Most, Jacob. 1994. Así se crean guiones: como redactar guiones de forma práctica y profesional para cine, televisión, radio, comics y publicidad. Barcelona: Rasaljai. 198 Págs.

18. Pérez Monter, Héctor Javier. 2007. El Guión audiovisual: su estructura en género de ficción y una perspectiva sociocultural. México. Editorial Trillas. 166 Págs.
19. Quijada Soto, Miguel Ángel. 1986. La Televisión: análisis y práctica de la producción de programas. México. Editorial Trillas. 109 Págs.
20. Shetemul, Haroldo. 2000. Clasificación, lenguaje y características del medio audiovisual. Módulo 17, folleto 2. Guatemala. Asdi, Editorial Nuestra América. 72 Págs.
21. Viya, Miko. 1994. El Director de Televisión. México. Editorial Trillas. 241 Págs.
22. Zettl, Herbert. 1999. Manual de Producción de Televisión. México. Editorial Thomson. 558 Págs.

E-GRAFÍA

1. www.wikipedia.org/

- wiki/Television_digital_terrestre , fecha de consulta (Junio de 2010)
- wiki/Tv_digital, fecha de consulta (Mayo de 2010)
- Programa_de_television, fecha de consulta (Agosto de 2010)

2. [www.forosdeelectronica.com/
f20/television-alta-definicion-hdtv-8290/](http://www.forosdeelectronica.com/f20/television-alta-definicion-hdtv-8290/), fecha de consulta (Junio de 2010)
3. [www.scribd.com/
doc/40880661/Por-que-estudiar-produccion-en-television](http://www.scribd.com/doc/40880661/Por-que-estudiar-produccion-en-television), fecha de consulta (Julio de 2010)
4. [www.mailxmail.com
/curso-como-escribir-guion-television-cine/story-line](http://www.mailxmail.com/curso-como-escribir-guion-television-cine/story-line), fecha de consulta (Noviembre de 2010)
5. [www.elmulticine.com/
glosario2.php?orden=73](http://www.elmulticine.com/glosario2.php?orden=73), fecha de consulta (Septiembre de 2010)

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**EL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE
PROGRAMAS DE TELEVISIÓN**

Manuel Omar González Anzueto

Guatemala, mayo de 2011