

LA IMAGEN EN LA TELEVISIÓN

Prof. Julio C. Vivares

PARTE I

INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

*"Los medios de comunicación de masas son en realidad algo así como una especie de enfermedad contra la que es preciso **proteger** a los niños. Lo que los medios infectan es la cultura en conjunto. La cultura común está contaminada por las motivaciones de los anuncios publicitarios, su manipulación y explotación de la audiencia, su corrupción del lenguaje y su oferta de atracciones y satisfacciones fáciles y bajas".*

Len Masterman

Los medios audiovisuales en sus diferentes soportes están conformando la ideología actual como instrumentos difusores de los valores dominantes del sistema, caracterizado por el consumo indiscriminado a gran escala no sólo de productos u objetos, sino también de ideas y formas de vida.¹

Es por ello que resulta pertinente la necesidad de una educación que incorpore el análisis y reflexión crítica de los contenidos que emiten los distintos medios audiovisuales.

Si bien la escuela no puede ni debe competir con los avances tecnológicos de los medios de comunicación, sí puede y debe analizarlos críticamente, ya que estos vehiculizan estereotipos condicionantes de la forma de vida de los ciudadanos.

Los medios de comunicación suelen basar sus sistemas de representación en estereotipos. Los estereotipos se conforman en el entramado de la sociedad y son los medios de comunicación quienes los refuerzan hasta el cansancio².

Pero nuestro poder de respuesta debe estar centrado en preguntarnos, por ejemplo si: ¿Las imágenes que acompañan a las noticias tienen el mismo enfoque? ¿Cuánto tiempo duran los planos de estas imágenes? ¿Cuáles son los comentarios que acompañan estas noticias? ¿Se entrevista a personas directamente involucradas en los hechos? ¿Hay música mientras aparecen las imágenes? ¿Qué efectos nos produce? ¿Todos los noticieros armaron la presentación de las noticias de igual manera? ¿Se mostraron las noticias relevando distintos implicados y fuentes? ¿Qué noticias tuvieron más relevancia en cada noticiero?, etc.

En tal sentido resulta una responsabilidad y necesidad educativa actual considerar los medios audiovisuales como parte de los textos que se utilizan en el aula, a fin de desentrañar su poder y alcance.

¹ APARICI, Roberto (coord.): *La educación Audiovisual. La enseñanza de los medios en la escuela*. Ediciones Novedades Educativas. Bs. As. 1995, Pág.7

² Ídem, Pág. 12

Como bien señala Len Masterman (1993): *Analizar los medios supone enseñar a los alumnos su funcionamiento, desde el punto de vista técnico y económico; facilitar el descubrimiento de los códigos del lenguaje audiovisual que utilizan; ofrecer pautas y recursos para el análisis crítico de los documentos que producen. En otras palabras, abordar los medios como objeto de estudio significa realizar una aproximación desde diversas perspectivas: técnica, expresiva, social, ideológica, económica, ética y cultural.*

EL PODER DE LA TELEVISIÓN

La imagen televisiva invade nuestras vidas. Hoy en gran parte de los hogares el aparato de televisión se ha multiplicado en cantidad y se ha trasladado del living, lugar de reunión familiar, a la soledad de la habitación.

El aparato es encendido en cualquier momento y, salvo algunas excepciones, la gente no sabe previamente qué programas están pasando. Con la ayuda del control remoto se ha cambiado el hábito de consumo de la televisión pues se sigue un curso secuencial permanente a través de algo que ya no es más un "zapping" televisivo. Con la posibilidad de consumir más de una centena de canales a la vez, estamos haciendo un recorrido que varios llaman "surfing" televisivo, en una práctica que podemos asociar con la navegación a través de los programas digitales de multimedia. "Y como dice Richard Key Valdez, ya podemos decir que la gente no ve programas sino que mira televisión".³

En toda América (norte, centro y sur), la televisión se define y funciona dentro de los paradigmas de la economía de mercado. El gran volumen de riquezas que gira en torno al sistema televisivo lo convierten en un centro de atracción para las empresas transnacionales y nacionales.⁴

La complejidad y el pluralismo de la sociedad actual, han vuelto inservibles las ideologías como instrumentos de control social o de representación única de la realidad cotidiana. Ni la religión, ni la escuela, ni los partidos políticos tienen la hegemonía de *creadores de sentido social*.

Ese puesto hoy lo cumplen de manera preponderante los medios de comunicación social. No es que ellos, y particularmente la televisión, hayan sustituido las ideologías, sino que han modificado el modo que ellas tienen de operar. De hecho las representaciones ideológicas cercanas a las experiencias cotidianas, llegan al hogar a través de las imágenes televisivas. Hoy la comprensión de la realidad se hace al estilo audiovisual y generalmente con el molde televisivo.

La televisión en la práctica está inscrita como institución que lleva a cabo en los hogares, tareas propias de toda educación: da información, señala actitudes, propone valores y modelos de comportamiento. Es la educación según una nueva racionalidad, hecha con el lenguaje tecnológico.

Y este poder no debería pasar inadvertido a los que tienen responsabilidades públicas, y menos aún a las familias.⁵

³ LA FERLA, Jorge: *Madre televisión*. De "El medio es el diseño" (Idea y compilación de textos: Jorge La Ferla y Martín Groisman) Editorial Eudeba. Año 2000. Pág. 115

⁴ ZENICH, Roberto: *TV y Familia*. Ediciones Don Bosco Argentina. Bs. As. 1992. Pág. 16

⁵ *Ibidem*, Pág. 18

LAS IMÁGENES TAMBIÉN MIENTEN

No hay duda de que los noticiarios de la televisión ofrecen al espectador la sensación de que lo que ve es verdad, que los hechos vistos por él suceden tal y como él los ve. Y, sin embargo, no es así. La televisión puede mentir y falsear la verdad, exactamente igual que cualquier otro instrumento de comunicación. La diferencia es que la «fuerza de la veracidad» inherente a la imagen hace la mentira más eficaz y, por tanto, más peligrosa.

Giovanni Sartori

En las familias mirar las noticias es una costumbre bastante arraigada, especialmente en los adultos. Es la manera más común para estar informados de los que pasa en el mundo y en la sociedad que nos rodea.

Si miramos la Tv con actitud crítica, podemos descubrir cosas ocultas que a primera vista pasan inadvertidas. Por ejemplo que la Tv manipula la mirada del espectador, ya que sus emisiones solo muestran aquello que quiere que veamos, y no otra cosa. Al mostrar algo, como recorte de la realidad, también omite. En lo que se omite de mostrar es posible advertir claramente la ideología dominante detrás de aquello que sí se expone a nuestra vista.

Lo que entrega un informativo de televisión cada día es la ínfima parte de la gran cantidad de noticias que posee. ¿Qué criterios utiliza un canal para mostrar una noticia en vez de otra, para lanzar esta información en vez de aquella?

La selección de noticias implica siempre una *censura*, ya que los dueños de los canales no admitirán que se difundan informaciones que vayan en contra de sus intereses.

En América Latina existen grupos de gran poder económico y financiero que controlan monopólicamente numerosos instrumentos de comunicación social. Esos medios filtran las noticias que sean beneficiosas para sus intereses y descartan las demás.

En televisión las imágenes son siempre sometidas a una gran cantidad de procedimientos de edición, apelando al repertorio de efectos eléctricos y digitales de los que se dispone en posproducción. Resulta impensable que la imagen televisiva no sea sometida a la manipulación ya que casi nunca se exhibe "en bruto", es decir, sin editar, a menos que se trate de *bloopers*, cámara oculta, chiste, etc. De modo que lo que nos muestra la televisión son siempre imágenes producidas en función de los intereses de lo que se quiera transmitir o imponer a los televidentes como "verdad mediatizada".

La baja definición y la poca profundidad de campo han determinado el desarrollo de un lenguaje que apuesta a la aceleración y multiplicación de los niveles de lectura de la imagen, a partir de efectos tales como la división de la pantalla por uso de wipers, la inclusión de textos sobreimpresos con diversos movimientos y tamaños de tipografía, la incrustación de imágenes por chroma-key o ultimate, y la digitalización y animación de imágenes obtenidas a partir de diferentes sistemas de registro (fotografías, fílmicos, dibujos, etc.)⁶

⁶ GROISMAN, Martín: *La imagen electrónica corporativa*. Artículo del libro "El medio es el diseño" (Idea y compilación de textos: Jorge La Ferla y Martín Groisman) Editorial Eudeba. Año 2000. Pág. 125

NOTA: sobre el significado de los términos técnicos mencionados ver glosario en el anexo.

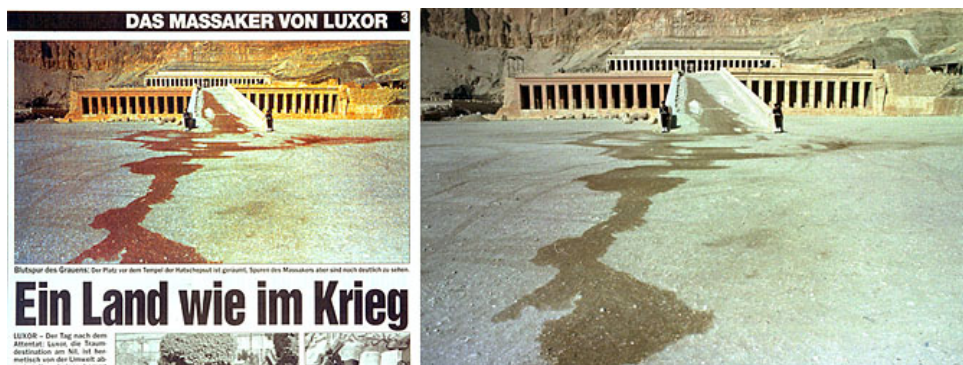
"Una fotografía miente si es el resultado de un fotomontaje. Y la televisión de los acontecimientos, cuando llega al espectador, es toda ella un fotomontaje". (...)

Por otra parte, *"no es absolutamente cierto que la imagen hable por sí misma. Nos muestran a un hombre asesinado. ¿Quién lo ha matado? La imagen no lo dice; lo dice la voz de quien sostiene un micrófono en la mano; y si el locutor quiere mentir, o se le ordena que mienta, dicho y hecho".⁷*

Estas afirmaciones de Giovanni Sartori pueden ser ilustradas con infinidad de ejemplos cotidianos. En el año 2008, el Museo de la Comunicación de Berna expuso bajo el título "Imágenes que Mienten" una interesante serie de imágenes en donde se muestra claramente la manipulación iconográfica interesada que ejercen los medios.⁸



A unos días de los atentados perpetrados en Nueva York el 11 de septiembre de 2001 apareció en Internet "la última fotografía de un turista en el techo del World Trade Center". Esta falsificación se convirtió en una imagen de culto en la red virtual. El turista fue identificado como Peter Guzli, de Budapest. El montaje fue una broma dirigida a sus amigos. (Foto extraída de Internet)



El 17 de noviembre de 1997, 58 turistas, 36 de ellos suizos, fueron víctimas de un atentado en Luxor, Egipto. El diario suizo 'Blick' y el canal de la televisión helvética de expresión alemana colorearon de rojo un charco de agua. (Foto:

⁷ SARTORI, Giovanni: *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Edic. Taurus. Argentina 1998.

⁸ <http://www.swissinfo.ch/spa/im%C3%A1genes-que-mienten/6238512>

Michael Jensch, Axel Thünker, Fundación 'Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland'/Keystone).



Un soldado iraquí rodeado de militares estadounidenses en la guerra en Irak en 2003. Este ejemplo muestra como una escisión puede cambiar radicalmente el sentido de una imagen.



Beirut, 5 de agosto de 2006, tras un bombardeo de las fuerzas aéreas israelíes. La agencia Reuters emitió la imagen del fotógrafo Adnan Hajj a través de su red de informaciones en el mundo entero.

Periodistas de la prensa digital británica observaron que la columna de humo de la izquierda parecía repetirse al centro. Pudo comprobarse que el fotógrafo manipuló la imagen. La agencia Reuters presentó sus disculpas, borró de su banco de archivos todas las imágenes Adnan Hajj y terminó su relación laboral con él. (Keystone)



19 de marzo de 2005: En un juego de jockey sobre hielo entre Lausanne HC y Fribourg Gottéron, el jugador por el equipo de Lausana Eric Landry, tras una falta terminó con una profunda herida en el rostro, se fracturó la nariz y sufrió una conmoción cerebral. Su equipo presentó denuncia.

La dirección del equipo presentó a los medios de comunicación una imagen (a la izquierda) para probar la gravedad de las heridas. No obstante, otra fotografía de la agencia Keystone muestra en un retrato tomado al deportista que los puntos de sutura son menos numerosos que los expuestos en la foto del club. La imagen de la asociación deportiva fue modificada.



Tarjeta postal original de Lenín con Kamenew y Trotski (a la derecha) en la plaza Swerdlow de Moscú. Posteriormente los dos acompañantes desaparecieron de la imagen. (Museo de Historia de Moscú)

Lo cierto es que para engañar a través de un acontecimiento narrado sólo basta el uso del *montaje* y la *edición* como forma de "ocultar mostrando", hecho harto frecuente en los relatos visuales que propaga la televisión.

BREVE GLOSARIO DE TÉRMINOS TELEVISIVOS**A**

ACCIÓN ALTERNA. Forma de montaje que presenta dos secuencias que se alternan de manera simultánea a medida que progresa la acción, haciéndola evolucionar.

ACCIÓN CONTINUADA. Manera de hacer progresar la narración fílmica sin interrupciones ni saltos detrás.

ACCIÓN PARALELA. Presenta de manera alterna lo que está sucediendo en dos o más escenas diferentes dentro de la misma acción, y que o bien se complementan o bien la una puntúa a la otra.

AD-LIB UNREHEARSED. Acto espontáneo de hablar, ejecutar, o improvisar sobre la cámara en vivo sin preparación.

ASINCRONISMO: Efecto que se produce cuando no concuerdan el montaje visual y el sonoro.

ATMÓSFERA. El espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales.

ATREZZO: Conjunto de instrumentos, herramientas y todo tipo de objetos que se usan en decoración.

B

BACKGROUND: Fondo de un escenario o de un decorado.

BANDA DE EFECTOS SALA. Es la banda en la que se montan todos los sonidos de ambiente que dependen de las actuaciones de los protagonistas, o de los movimientos de objetos, o manipulación de enseres. Pasos, rotura de cristales, movimiento de vajilla, puertas, revólveres, etc. Muchas veces se doblan en el estudio de sonido.

BANDA DE EFECTOS. Banda magnética separada que ha de ir sincronizada con la imagen para la obtención del "master de sonido", o banda completa de sonido o mezcla final.

BANDA DE IMÁGENES: Zona de la película que contiene los fotogramas.

BANDA DE MÚSICA. Contiene la grabación de la música de la película convenientemente montada en sus lugares correspondientes.

BANDA DE SONIDO, SOUND TRACK. Contiene el sonido del film, o sea, el resultado de la mezcla de las bandas separadas de diálogos, música y efectos.

BANDA SONORA. Parte lateral de la cinta de celuloide donde quedan registrados todos los elementos sonoros de la película. Puede ser óptica, magnética, o es una cinta de 35 mm que se proyecta en doble banda. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film: voz, música, efectos sonoros...y silencio. De forma incorrecta se llama así a la música de la película para su venta en disco.

BANDAS. En la copia Standard de la película hay dos bandas, una dedicada a la imagen y otra dedicada al sonido.

BARRIDO. Desplazamiento del haz de electrones sobre la pantalla del tubo de imagen. El barrido se efectúa de izquierda a derecha y de arriba a abajo en dos campos o tramas alternativos. Estos campos entrelazados forman un cuadro (imagen) de TV.

Barrido: En tecnología audiovisual se conoce como el movimiento mediante el que el haz de electrones de la pantalla del televisor traza la imagen línea por línea.

BOOM. Brazo de Extensión usado para suspender un micrófono o cámara sobre sonido o tema que se registra. El objetivo es mantener el engranaje de producción fuera de la vista de la cámara.

BOOMING. La cámara se mueve libremente con la ayuda de un brazo dando sensación de creación de balanceado o de flotar en una escena. Puedan combinar efectos de tamizar, inclinar, y frívolos en un movimiento fluido.

C

CÁMARA LENTA. SLOW MOTION. La cinta desfila entre 1/8 y 1/2 de la velocidad nominal y por lo tanto las imágenes se reproducen a velocidad lenta Es cuando se filma a una cadencia superior a la normal. Efecto que se logra

acelerando el paso de imágenes ante el obturador y proyectando a más velocidad. Es la forma popular de llamar a la ralentización de la imagen (o ralenti).

CÁMARA RÁPIDA O ACELERADO. Se logra con cámaras de filmación lenta y reproduciendo a mayor velocidad. Es el efecto que proporciona lo que llamamos celuloide rancio, de apariencia cómica. La cinta desfila entre 2 y 3 veces la velocidad nominal, por lo tanto las imágenes se reproducen a velocidad rápida. Efecto que se produce cuando se filma a una cadencia inferior a la normal (24 ips).

CAMEO. Aparición muy breve de algún personaje famoso (actor o no) en una película, como invitado, a veces, interpretándose a sí mismo, y sin acreditar.

CAMPO VISUAL. Se denomina a la parte del espacio, medido en grados, que el objetivo de la cámara es capaz de captar. Los objetivos gran angular tienen mucho campo visual y los objetivos tipo teleobjetivo ofrecen un campo visual reducido.

CHROMA KEY. Método de insertar electrónicamente la imagen de una fuente de video en la imagen de otra. Utilizado frecuentemente en programas de noticias para mostrar gráficas detrás del actor.

CHROMA. Características de un videotape color, absorbe la señal registrada, dividida en dos categorías: AM (modulación de amplitud) indica intensidad de color; PM (modulación de fase) indica pureza de color.

CLOSED CAPTION. Subtítulos (para sordos)

CONGELADO. Detener la imagen sobre la pantalla. Se detiene el desfile de la cinta y el tambor lee siempre el mismo cuadro.

CONTRACAMPO: Espacio visual simétrico al campo, o sea, el campo contrario, al revés.

CONTRASTE. La diferencia entre una imagen brillante y áreas más oscuras. Cuando es alta, la imagen contiene negros y blancos agudos; cuando es baja, la imagen está limitada a variaciones en tonos grises.

CORTINA. Efecto óptico que permite sustituir de manera gradual una imagen por otra, en diferentes direcciones.

CRAWL. Texto o gráficas, anuncios generalmente especiales que se mueven a través de la pantalla horizontalmente, típicamente de extremo inferior derecho a izquierda. Producido con generador de caracteres.

D

DISOLVENCIA: Acción de desvanecer gradualmente una escena, cosa que indica el paso del tiempo de una escena a otra, al pasar de un plano a otro. Efecto de transición de una imagen, desaparece gradualmente y otra aparece. Análogo a audio e iluminación, (fundir).

DISTORSIÓN DE IMAGEN. Defecto por el cual la imagen restituída en la pantalla del televisor no es exactamente igual a la captada por la videocámara. Deformación de la señal original (audio o video) por la presencia de señales parásitas de procedencia muy diversa.

DOBLAJE Incorporación de una nueva banda sonora a una cinta registrada sin cambiar la información de video. Aplicar la voz en los diálogos tras el rodaje, y montaje, del film. Se utiliza para poner en el idioma de los espectadores lo que se había rodado o producido en otro idioma. Añadido de diálogos que han sido registrados en directo en una película. También es la sustitución del idioma original, por otro.

E

EDICIÓN. Se llama así al montaje cuando se hace en video o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

EJE DE CÁMARA. Recta imaginaria definida por la orientación de la cámara, que se extiende desde ésta al objeto filmado.

EJE DE LA ACCIÓN. Línea imaginaria al largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio. Este eje viene determinado, en las acciones estáticas, por la dirección de las miradas de los personajes.

EJE ÓPTICO: Línea imaginaria que une el centro del encuadre con el centro del objetivo de la cámara.

EJE. Línea imaginaria que sirve como referencia para el posicionamiento de las cámaras y que, de no respetarse, conduce a la desorientación del espectador en el espacio visual que se le está mostrando. Una línea imaginaria utilizada como referencia para situar la cámara cuando se toman planos en la misma escena. Esta línea se define por

la dirección de la mirada del sujeto, por la de su movimiento o por la acción creada por la escena. Puede establecerse entre personajes que interactúan o en función del movimiento de los personajes u objetos de la acción, como por ejemplo en las persecuciones.

F

FORMATO DE IMAGEN. Relación que hay entre sus lados verticales y horizontales. El formato de la imagen televisiva actual es de 4:3. La televisión de alta definición tiene un formato: 16:9, más próxima al formato cinematográfico.

FORMATO. En fotografía, los distintos tipos de anchos de película, 8mm, Súper -8, 16 mm y 35 mm. En vídeo cada uno de los sistemas de magnetoscopios; Pulgada, Umatic, Betacam, S-VHS, Digital S, VHS, Beta, 8 mm, Hi8, DV, DVCam, DVPro, etc. Sistemas incompatibles entre sí. Asimismo se llama formato a la relación entre anchura y altura de la imagen de televisión, 4:3, también conocido como formato académico o 16:9 o formato panorámico.

FUERA DE CAMPO. Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

G

GAG. Es un «golpe cómico» que no se espera. Puede ser visual, verbal o sonoro. Es tan importante en la historia del cine que durante muchos años ha existido en Hollywood la profesión de «gagman», que era quien inventaba las ocurrencias. Situación corta que busca hacer reír mediante el efecto sorpresa, utilizando una imagen o un diálogo.

GÉNERO. Es una forma de clasificar las películas por su temática o estilo. Se habla de musical, policíaco, histórico, documental, etc. Conjunto de películas que comparten una serie de características referidas al lugar donde transcurre la acción, a los temas que explica, o al efecto que buscan en el público.

GRAN ANGULAR. Objetivo con reducida distancia focal y, por tanto, con un gran ángulo de toma.

GRAN PLANO GENERAL. Muestra un paisaje o un gran decorado donde las figuras humanas y los objetos no tienen prácticamente ningún relieve.

GRÚA. El vehículo que soporta la cámara, que va sobre una plataforma giratoria y permite realizar multitud de movimientos. Es esencial para los planos secuencia complicados.

GUIÓN DE EDICIÓN. Guión técnico que contiene las anotaciones y cambios que se han efectuado durante el rodaje.

GUIÓN LITERARIO. Narración argumental del film que contiene los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario..., así como los diálogos y el "off".

GUIÓN LITERARIO. Narración ordenada, descriptiva y visual de una obra a realizar en soporte de vídeo o cinematografía.

GUIÓN TÉCNICO Guión describe correlativamente: planos, escenarios, actores, situación, hora, día, climatología etc. Con el fin de realizar las tomas de imágenes con la mayor aproximación al guión literario. Es el guión al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Especifica lo que se ha de ver y se ha de escuchar durante la proyección del film, y en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla.

GUIÓN. Es la idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios.

H

HDTV (High Definition Television): televisión de alta definición. HDTV se refiere normalmente a los formatos 1080i o 720p. El formato 1080i consiste en 1080 líneas de resolución de escaneo entrelazado, mientras que el formato 720p se refiere a 720 líneas de resolución en escaneo progresivo.

HI-FI. (FIDELIDAD ALTA). Término generalizado para definir calidad de audio, se acercan los límites de audiencia humana, pertinente a sistemas de reproducción de sonido de alta-calidad.

I

ILUMINACIÓN DE FONDO. Ilumina el escenario y da relieve al decorado.

ILUMINACIÓN DE RELLENO. Tiene la función de suavizar los contrastes que origina el foco principal y así eliminar algunas sombras. El foco de relleno está situado al otro lado de la cámara en relación al foco principal y se dispone en una posición más alejada.

ILUMINACIÓN POSTERIOR. Tiene la función de dar relieve al sujeto y separarle del fondo. El foco posterior está situado detrás del personaje y actúa a manera de contraluz.

ILUMINACIÓN PRINCIPAL. Es la que proporciona la mayor parte de luz a la escena. Los focos que proporcionan esta iluminación se sitúan ligeramente por encima y a un lado de la cámara.

IMAGEN. La escena que se reproduce en la pantalla del televisor.

INSERTO. Operación de edición que consiste en incluir una imagen y/o un sonido en una secuencia dada. Se reemplaza así toda o una parte de la información. Ideal para sustituir secuencias no deseadas por otras nuevas. Plano que se intercala en medio de otros dos para destacar un detalle, describir un aspecto.

INTERPOLACION. Introducción de píxeles nuevos que se da como resultado de cambiar el tamaño del archivo o de cambiar su resolución. La interpolación puede producir una imagen borrosa una vez impresa. Se puede elegir un método de interpolación en el cuadro En el contexto de manipulación de imágenes, el aumento de la resolución de la imagen mediante la adición de nuevos píxeles, cuyos colores están basados en los píxeles colindantes.

J

JIRAFABA/BOOM. Es el soporte telescópico que se utiliza para sujetar el micrófono sobre los actores y moverlo al lugar necesario para captar todos los diálogos. Se coloca a suficiente altura sobre los intérpretes con el fin de que la cámara no lo filme.

JUMP-CUT. Montaje que supone un salto visible en la continuidad de la acción, provocando un salto apreciable, ya sea de personajes o situaciones. Corte abrupto de y para tomas idénticas en tema pero ligeramente diferente en ubicación de pantalla. La progresión torpe hace aparecer/saltar al tema de una ubicación de pantalla a otra.

L

LÍNEA. Trayectoria recorrida por el haz electrónico (spot) de un tubo de imagen de televisión durante la exploración de izquierda a derecha de la pantalla.

M

MASTER. Cinta original a partir de la cual se realizan las copias. El proceso industrial de copiar también se conoce por repicado. Videograbación original, implica copia original de cinta en su forma editada. Las duplicaciones constituyen una diferencia generacional.

MATCHED DISSOLVE. Disolver de una imagen a otra esa es similar en apariencia o tamaño.

MONITOR. [1: Video] Aparato de Televisión con circuitos de recepción, conectado a camcorder o VCR para muestra de señales de video vivas o registradas. TVS más estándar tiene dual funciones capacidad como monitor y receptor [2: audio] Sinónimos con orador.

MONTAJE NO LINEAL es aquél que nos proporciona libertad para trabajar en cualquier orden que deseemos, y nos permite alterar o re-estructurar el trabajo realizado sin afectar al resto del material, como si dispusiéramos de un rompecabezas cuyas piezas son los planos rodados.

MONTAJE PARALELO. Se alternan dos o más secuencias que tienen lugar de forma simultánea (dentro de la narración, aunque transcurran en épocas diversas), y en lugares diferentes. Conjunto de imágenes, a menudo enlazadas mediante fundidos encadenados o con un fondo musical continuo, que suelen emplearse para ilustrar un periodo de tiempo entre las secuencias anterior y posterior, o una serie de recuerdos.

MONTAJE. Es la organización de la película tras el rodaje. Elegir, cortar y pegar los diferentes trozos de película, con una idea determinada por el guión. Durante el proceso de montaje se seleccionan y descartan secuencias y se imprime el ritmo a la película. Selección y unión de los planos que servirán para narrar la película, de forma inteligible. Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado. La secuencia rápida de tomas de videos ensamblados para comunicar una imagen o ánimo particular. La yuxtaposición de material aparentemente no relacionado puede conjurar nueva idea o mensaje.

MOSAICO. El efecto especial Electrónico donde pixels individuales abarcan una imagen cubriéndola con mayores bloques, una clase de efecto de tablero de damas.

MUESTREO. Operación por la que se selecciona una determinada cantidad de puntos de muestra de una onda para, posteriormente, asignarles sus valores numéricos correspondientes. Cuantos más puntos se tomen como muestra, más fiel será la reconstrucción de la misma. Constituye la primera fase del proceso de digitalización.

MÚSICA DE FONDO. La música que acompaña un diálogo o una acción de un programa de vídeo. La música de fondo contribuye a mejorar la atención de las imágenes.

N

NARRACIÓN. Una explicación externa que contribuye a comprender las escenas que se visualizan; es decir, constituye un comentario hablado de las imágenes que aparecen en la pantalla.

NOCHE AMERICANA. Antiguo efecto filmico. Consiste en filmar por el día y que parezca que es de noche. En algunas películas se aprecia que las sombras no corresponden a la noche, a pesar de los aspectos azulados u oscuros de la escena. Se realiza por medio de filtros de color y de la colocación de la luz hacia la cámara con el fin de semivelar la película.

O

OFF-LINE, MONTAJE. Cualquier sesión de montaje en la que se toman las decisiones, pero cuyo resultado (ya sea debido a la calidad de la imagen o del sonido, o a la falta de elementos como títulos, efectos especiales o sonido adicional) no es todavía el producto terminado. No obstante, en la práctica solemos referirnos a montaje off-line cuando hablamos de edición en vídeo, en la que por cuestiones prácticas o económicas se suele trabajar primero con imagen en baja calidad, en equipos que ofrecen pocas prestaciones de acabado, para luego transferir el trabajo mediante una EDL a un equipo de montaje de gama alta y procesarlo allí, obteniendo un montaje on-line.

P

PAN. El pivote de cámara Horizontal, de derecho a izquierdo o de izquierdo a derecho, desde una posición estacionaria. Registra temas demasiado grandes acomodándola en una toma. Giro horizontal de la videocámara sobre su eje vertical. Se utiliza para captar un gran escenario o bien para seguir los movimientos de un sujeto. Movimiento de rotación de la cámara. Movimiento de rotación de la cámara sobre su soporte. Movimiento lateral de la cámara sobre su propio eje, con finalidades descriptivas.

PARPADEO Sensación visual producida por fluctuaciones periódicas de luz, que se extienden desde pocos ciclos a algunas decenas de ciclos por segundo.

PARRILLA (DE PROGRAMACIÓN). Es la cuadrícula que utilizan los responsables de la programación de la emisora para reflejar la distribución horaria de los diferentes programas a lo largo del día y/o de toda la semana. También puedes encontrarlo como rejilla de programación.

PARRILLA DE PROGRAMACIÓN. Se conoce como tal, en el argot televisivo, la cuadrícula que utilizan los responsables de la programación de la emisora para reflejar la distribución horaria de los diferentes programas a lo largo del día y/o de toda la semana. También puedes encontrarlo como rejilla de programación.

PAUSA. Paro momentáneo del desfile de la cinta durante el registro o reproducción. Una pausa prolongada puede producir daños irreparables al tambor y a la cinta, por lo tanto la mayoría de los magnetoscopios poseen un dispositivo que desconecta la pausa al cabo de unos minutos (3 a 5) Pay per View: Pago por visión.

PEDDING. El movimiento de cámara Vertical, levantando o bajando, manteniendo el nivel de la cámara. Acercamiento cerrado ya sea piso o techo, arriba o abajo equivalente a "dollying".

PIXEL. CONTRACCIÓN DE PICTURE ELEMENT. Cada uno de los elementos luminosos que constituyen la imagen en un tubo de rayos catódicos.

Píxel: es cada uno de los puntos de luz que forman una imagen en un monitor, es decir, la unidad básica que forma una imagen. Cada píxel tiene un único color. Uniendo miles de píxeles conseguimos formar imágenes completas.

PLATÓ. Estudio de rodaje cubierto e insonorizado donde se construye el decorado.

PONCHAR. Acción que el director de un programa de televisión ejecuta para determinar (mediante su teclado), qué cámara quiere que se use en ese momento. Seleccionar cámara mediante un comando.

El director ponchó la cámara 3, y pudo mostrar toda la escena.

En Argentina esa palabra se usa para decir "enfocar". La usan siempre en televisión para decirle al cameraman que muestre determinada persona o cosa.

POSTPRODUCCIÓN. Proceso que incluye todo aquello que se añade a la película una vez concluido el rodaje: montaje, música, efectos sonoros, efectos visuales. Todo el proceso de trabajo que se desarrolla después de la producción (el rodaje), que engloba el montaje de imagen y sonido, la sonorización adicional y las mezclas, algunos efectos especiales, los procesos de laboratorio y todos aquellos aspectos necesarios para obtener, a partir de las imágenes y sonidos disponibles, una película o programa terminados. Cualquier actividad de producción de vídeo

seguida a la grabación inicial. Involucra típicamente, adición de música de fondo, relatos, efectos de sonido, títulos, y/o diversos efectos visuales electrónicos. El resultado es una producción completa.

PRODUCTOR. Es quien aporta (o gestiona la búsqueda) el dinero para la película. A veces se convierte en productor ejecutivo, cuando debe controlar el presupuesto, hacer los contratos, conseguir los permisos de rodaje, procurar la comida y alojamiento del equipo. Responsable de la gestión económica para el financiamiento de una película, y de la movilización de los profesionales que deben intervenir en todo el proceso, desde los preparativos, hasta la edición de copias.

R

RACCORD (Racor, Continuidad). Es la coherencia entre unas secuencias y otras. En gramática equivale al papel que hace la concordancia. En cine y televisión puede entenderse como la sucesión correcta de los elementos espaciales y temporales que forman parte de una producción en la fase de montaje o edición. Enlace o continuidad de un plano a otro sin que se produzca ningún salto. Hay por movimiento, color, luz, contenido, sonido..., e incluso por combinación de algunos de estos aspectos.

RATING. Término inglés que significa audiencia. Representa el número de personas que visionan un programa específico o que consume televisión durante un cierto periodo de tiempo. Se da en cantidades numéricas tipo millones de espectadores.

REALIZADOR. A veces sinónimo de director. Se le llama sobre todo cuando se ocupa sólo de la puesta en escena y del rodaje.

REMAKE. Nueva versión de una película anterior, que introduce actores de moda, mejoras técnicas (color, efectos especiales...), y, a veces, una mentalidad diferente.

RESOLUCIÓN. Forma de expresar la calidad de la imagen. Existen dos resoluciones, horizontal que define el número de puntos visibles en la anchura de la pantalla y vertical que define el número de puntos visibles en la altura de la pantalla. La cantidad de detalle de imagen reproducido por un sistema de video, influenciado por un sensor de cámara lente, óptica interna, medio de grabación, y monitor de retroceso. Mientras más detalle, mejora la definición de imagen. Es el número de píxeles que se muestran en una pantalla. Al ser ésta una matriz de filas y columnas de píxeles, primero se nombra la cantidad de columnas (resolución horizontal) y luego la cantidad de filas (resolución vertical). Por ejemplo, una resolución de 1024x768 quiere decir que la pantalla está dividida en una matriz de píxeles de 1024 columnas y 768 filas.

RITMO. Impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último término, por efecto del montaje. Es el movimiento que se imprime a la acción en una película y se consigue adecuando la duración de cada plano y los recursos sonoros, icónicos y expresivos que se utilizan. El ritmo puede lograrse con planos de corta duración y numerosos, en un ritmo rápido, con planos de larga duración y muy poco numerosos, en un ritmo lento, planos cada vez más breves, o cada vez más largos (in crescendo), o sin norma fija, con cambios bruscos.

S

SALTO DE EJE: Se produce cuando no respetamos el eje imaginario que se establece entre dos personajes que interactúan o en la línea de desplazamiento de un personaje u objeto de la escena. Si en una conversación entre dos personajes colocamos una cámara a un lado del eje que une a los conversadores y otra cámara al otro, en el montaje se verá que ambos personajes, en lugar de mirarse uno al otro, miran ambos en la misma dirección, error que se conoce como "salto de eje". Si lo hacemos en una persecución, dará la sensación de que el coche corre cada vez en dirección contraria a la anterior.

Efecto óptico que se produce cuando se cruzan los ejes de acción y, por tanto, se da una perspectiva falsa en la continuidad de los planos correlativos. Se produce cuando no respetamos el eje imaginario que se establece entre dos personajes que interactúan o en la línea de desplazamiento de un personaje u objeto de la escena.

SCRIP. Se llama así a la secretaria de rodaje. Realiza una función muy importante y de gran responsabilidad en el desarrollo de la película. Una de sus más relevantes tareas es la de lograr que haya continuidad entre las escenas, dejando claramente constancia de cualquier detalle que vaya a ser continuado en la secuencia posterior, aunque medien entre ellas días o espacios de tiempo muy amplios, con el fin de evitar incoherencias de rodaje y faltas de racor.

SCRIPT. El texto contenido en una producción o desempeño, utilizado como una guía. Pueden incluir perfiles de carácter y escenario, directivas de producción (audio, iluminación, paisaje, movimiento de cámara), así como el diálogo para ser relatado por actores.

SINCRONIZACIÓN. Acontecimiento simultáneo. En televisión, coordinación del sonido con imagen respectiva.

SINCRONIZAR. Hacer concordar exactamente la banda sonora con la banda de imágenes.

SINOPSIS. Resumen o esquema del tema o del argumento en que se incluyen las características mayores de los protagonistas.

SPOT En televisión, un anuncio comercial de corta duración insertado en los programas. En iluminación, una lámpara que emite un haz estrecho y concentrado de luz. En electrónica, el haz de electrones que restituye la imagen sobre la pantalla de rayos catódicos.

STORY BOARD. Dibujo esquemático de todos los planos que formarán una película, de aspecto parecido a una historieta, al que recurren los directores como referencia y guía en el momento de rodar. Serie de caricaturas con etapas visuales claves para ilustrar (tomas, escenas) de producción planificada, acompañada con la correspondiente información de audio.

STEADY-CAM. Sistema que permite al operador de cámara captar imágenes cuando se encuentra en pleno movimiento. Al estar dotado su mecanismo de elementos de basculamiento y suspensión para una cámara de cine o ENG, posibilita cualquiera de la mayoría de los tipos de movimiento de cámara por insólito que pueda parecer sin desestabilizar la imagen.

V

VOZ EN OFF. Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo, etc.

Z

ZOOM DIGITAL. Sencillamente recorta el centro de una imagen y la muestra magnificada mediante el sistema de interpolación, lo cual incide en una pérdida de su resolución original.

ZOOM ÓPTICO. La cámara utiliza un objetivo multifocal para engrandecer la imagen. De este modo, variando la distancia focal, podemos acercarnos o alejarnos del sujeto encuadrado. El zoom óptico es distinto del zoom digital, que magnifica la parte seleccionada de la imagen digitalizada por interpolación.

ZOOM. Lente de distancia focal variable que se utiliza para dar la sensación de cercanía o alejamiento a un objeto o a un personaje, sin mover la cámara, y sin desenfocar. Objetivo de distancia focal variable que permite efectuar tomas desde gran angular a telefoto. Variación de longitud focal, atraer el tema y aleja el tema. La capacidad del lente permite cambiar de "wide angle" a "telephoto" o viceversa, en un movimiento continuo. "zoom in " y " zoom out" son términos comunes.