

## **El periodismo en la sociedad**

El periodismo es un factor importante en la composición de la sociedad actual. Es imposible pensar en la estructura y funcionamiento social sin reconocer un lugar destacado a la actividad periodística, cualquiera sea el tipo de organización política en el que se enmarque. Si se trata de una democracia, el periodismo tiene mayor trascendencia, porque se convierte en garantía de los derechos de los ciudadanos y observador vigilante de los poderes públicos.

La tarea esencial del periodismo es informar, aunque no es la única. El periodismo informa de ciertos modos que lo definen, diferenciándolo de otras maneras de suministrar información que no son periodísticas. La acción de informar se vincula con proporcionar datos, comunicar, transferir contenidos, relatar hechos, dar referencias, transmitir noticias, pasar conocimientos y otras expresiones similares.

## **Periodismo: ¿cuarto poder?**

Es común afirmar que el periodismo es el cuarto poder. Es una expresión que le reconoce una fuerza decisiva, capaz de influir en el funcionamiento de la organización política e institucional de un Estado.

Se lo denominó así para indicar que se suma a los tres poderes políticos característicos: ejecutivo, legislativo y judicial. Cada uno de estos tiene una responsabilidad claramente indicada en la Constitución Nacional. El poder ejecutivo es el encargado de aplicar las leyes. El legislativo hace las leyes, las elabora, discute y aprueba. El judicial controla el cumplimiento de las leyes.

¿Y qué papel tiene asignado el poder periodístico? La Constitución proclama la libertad de prensa y el derecho de libre expresión, pero no dice nada preciso acerca de un cuarto poder. Sin embargo, teniendo en cuenta la responsabilidad que se le reconoce al periodismo en las naciones democráticas, el periodismo es el encargado de observar, juzgar y denunciar la relación entre las personas, las instituciones y las leyes.

El poder del periodismo consiste en mantener una actitud alerta ante la realidad, interpretarla con sentido crítico y promover este criterio entre la gente. Algunos ejemplos que muestran cómo el periodismo ejerce ese poder son:

- Cuando revela actos de corrupción.
- Cuando de a conocer avasallamiento sobre los derechos humanos.
- Cuando difunde datos de la sociedad.
- Cuando muestra protestas populares.
- Cuando informa sobre actos delictivos.
- Cuando analiza acciones de gobierno.....

En estas cuestiones se plantea claramente la manera en que el periodismo utiliza la acción de informar, que le corresponde por naturaleza, como un poder que examina la realidad y la exhibe para que sea modificada. Otros modos de informar, aparentemente menos críticos, también ejercitan el poder periodístico:

- La transmisión o el comentario de un partido de fútbol constituye una defensa del derecho al esparcimiento.
- Un informe sobre el tránsito pone en juego el derecho a trasladarse libremente.
- Datos sobre las farmacias de turno guardan conexión con el derecho a la salud.
- Informaciones sobre proyectos universitarios están vinculados con el derecho a la educación.

## **Periodismo: ¿ningún poder?**

El verdadero poder del periodismo depende, en realidad, de factores ajenos a él. Está relacionado con la conciencia del público acerca de las actitudes que debe asumir a partir de las informaciones de difunden los medios de prensa. Un periodismo combativo y polémico que denuncia sobornos y acomodos carece de verdadero poder si la opinión pública no se moviliza contra tales actos y sus responsables.

Además, si las autoridades que ejercen el poder político no intervienen en los casos denunciados por el periodismo o protegen a los implicados porque tienen intereses comunes con algunos funcionarios, el poder del periodismo quedará en una simple declamación.

## **Objetividad y subjetividad del periodismo**

La objetividad se refiere a la observación de la realidad sin alterarla. Cuando se informa sobre un acontecimiento con fidelidad sin opinar ni adoptar una postura particular, se está ejerciendo un periodismo objetivo, que comunica con imparcialidad.

Por cierto que esta objetividad absoluta no existe. Aunque el periodista procure actuar objetivamente, siempre va a informar desde una perspectiva determinada. Lo hará siempre desde su punto de vista. Por lo tanto, su objetividad es relativa. Pero se puede tratar la información con ciertos niveles de objetividad.

Observemos estos dos enunciados:

- 1- Aumentó el índice de desempleo.
- 2- Las medidas del gobierno provocarán más desempleo.

Las dos expresiones se refieren al mismo tema. Sin embargo, es fácil reconocer en la primera mayor objetividad que en la segunda. Esta es, claramente, mucho más subjetiva. La subjetividad implica la intervención de ideas, sentimientos y actitudes del observador, las que se manifiestan mediante la opinión del periodista.

Las explicaciones anteriores no significan que el periodista no pueda opinar. Puede y debe hacerlo en los casos necesarios. Pero debe quedar claro que expone su opinión, avanzando sobre lo estrictamente informativo.

Pueden denominarse notas informativas aquellas en las que predomina la objetividad. Aquellas en las que predomina la subjetividad son notas de opinión, por ejemplo editorial, comentarios de colaboradores.

## **La imagen es un lenguaje**

Llamamos imagen a un signo icónico que reproduce algunos elementos perceptivos de las cosas y que permite significarlas. Si la imagen es un signo, quiere decir que no es la realidad misma, sólo la representa.

No se puede decir todo por imágenes. El lenguaje de la imagen tiene sus funciones específicas como cualquier otro lenguaje. Pero es evidente que a menudo una imagen es mucho más impactante que la escritura.

Las fotos periodísticas ahorran palabras y acercan a los lectores a la realidad de manera más directa y emotiva.

## **Espacio, tiempo y polisemia**

La imagen detiene al objeto representado en un instante del tiempo y del espacio. Esos dos factores crean el contexto de la imagen, y por consiguiente, pueden determinar sus diferentes lecturas. Entonces, la lectura de la imagen puede ir oscilando en torno a tres polos:

- El de la realidad representada.
- El mensaje que quiere comunicar el autor.
- La comprensión del sujeto que la mira.

Para ser correctamente leída una foto debiera ser captada en el mismo sentido que le otorgó su autor en el momento de realizarla. Pero no sucede siempre así. La imagen a menudo es polisémica, o sea está sujeta a diversas lecturas.

Cuando resulta difícil identificar el contenido de una imagen, es indispensable explicarla con palabras. También las fotos de especial información van acompañadas de un epígrafe que orienta la correcta comprensión.

## **Lecturas: denotación y connotación de la imagen**

Debido al carácter polisémico de la mayoría de las imágenes, es preciso distinguir bien dos actividades: la lectura denotativa y la lectura connotativa.

Con la **denotación** se realiza la identificación de los objetos contenidos en la imagen.

Con la **connotación** se interpreta el signo-imagen a partir de actitudes personales, de sentimientos, recuerdos o proyecciones subjetivas.

Una imagen denotada de la misma manera de diversas personas, puede ser connotada o interpretada de modos diametralmente opuestos por esos mismos sujetos.

Así se puede establecer también la diferencia entre el código escrito y el de la imagen. Se dice que en general la escritura es un código más cerrado, es decir, no está sujeto a tanta variedad de interpretaciones. Por el contrario, la imagen es más un código abierto, pues su lectura se presta a mayores y más diversas interpretaciones.

## **Elementos técnicos de la imagen**

Leer bien una imagen significa reconocer e identificar, ante todo, los elementos técnicos que la componen, y que se destacan a continuación:

- 1- **Encuadre**: Corresponde a la porción de realidad representada dentro de los límites físicos de la imagen. El encuadre aísla la imagen de todo lo que queda fuera de ella. Designa el pensamiento visual del autor, que escoge algunas cosas y deja otras. Para hacer un buen encuadre hay que darles jerarquía a los objetos incluidos. A veces es necesario reencuadrar una imagen, para poner de relieve los elementos más importantes. Un buen reencuadre es indispensable, cada vez que los objetos exhibidos poseen una clara diferencia jerárquica, y varios de ellos son superfluos para el tema que se quiere mostrar.
- 2- **Plano**: Es la relación que existe entre la dimensión de los objetos y el tamaño de la imagen. Es la distancia de los objetos representados en relación al espectador que los mira. Los planos pueden ser:
  - **Plano General (PG)**: Busca mostrar a un sujeto o a varios, viéndose el lugar en el que se encuentran. También puede mostrar paisajes únicamente.
  - **Plano Conjunto (PC)**: Se puede observar a un sujeto o a varios que aparecen enteros, sin importar el contexto en el que se encuentran.
  - **Plano Rodillas (PR) o Plano Americano (PA)**: Muestra a la persona hasta las rodillas.
  - **Plano Medio (PM)**: Aparece la persona hasta la cintura.
  - **Primer Plano (PP)**: Aparece el rostro completo hasta los hombros, como si fuera una fotografía tipo carné.
  - **Primerísimo Primer Plano (PPP)**: La fotografía muestra una parte del cuerpo de la persona. Por ejemplo una mano.
  - **Plano detalle (PD) o Plano Objeto (PO)**: La fotografía muestra un objeto.

El uso de uno u otro plano depende de la función que se le asigne a la imagen. Así, un plano general sirve para narrar (por ejemplo, para decir un lugar geográfico) o para describir (mostrar los edificios de una ciudad). El plano medio se usa para los diálogos y los primeros planos expresan estados de ánimo.

- 3- **Angulo de toma**: Es la posición del ojo humano o de la cámara en el momento de formar la imagen. Es de gran importancia el ángulo de toma, para darle expresividad a la imagen. Puede ensalzar un objeto o aplastarlo.

Las posiciones de tomas son las siguientes:

- **Picado**: Cuando el objeto es mirado desde arriba. Se emplea para paisajes o para planos que presenten un carácter descriptivo. En otras imágenes puede connotar el ángulo aplastamiento, inseguridad, disminución.
  - **Contrapicado**: Mira al objeto de abajo hacia arriba, Es apto para agrandar las cosas y las personas. Connota exaltación, grandeza.
  - **Normal**: Corresponde a la altura de los ojos dirigidos a la línea del horizonte. Es una posición esencialmente informativa y se suele usar como técnica narrativa.
- 4- **Profundidad de campo**: Es la distancia entre los distintos planos de los objetos representados. Esta categoría sirve para darle agilidad a la imagen, pues la nitidez de los objetos ubicados en diferentes planos, permite ahorrar otros encuadres, a veces superfluos.
  - 5- **La luz y el color**: Una imagen es la combinación de luces y colores. En la fotografía noticiosa por lo general se utiliza la luz del flash para dar mayor nitidez, sin tergiversar colores porque el objetivo es informar. Mientras que en los ámbitos propagandístico y publicitario la utilización de la luz y el color es diferente. Aquí si hay una intencionalidad deliberada de acuerdo al público destinatario, por ejemplo en una publicidad para niños se utilizarán muchos colores y luces brillantes.

Se deben tener en cuenta algunos elementos:

    - **Dirección**: Es el sentido hacia el cual la luz proyecta sus rayos. Esto permite el juego de sombras, tan determinante en la expresión de los objetos.
    - **Calidad**: Luz opaca, brillante, fría, cálida. La calidad depende de la intensidad.
    - **Intensidad**: Hay luces fuertes y débiles, intensas o tenues.

Unidad N° 1: Imagen

- Color: Hoy el color no se utiliza únicamente como recurso realista, sino también como técnica capaz de expresar estados de ánimo o situaciones interiores. Actualmente, muchas fotos o películas son creadas con tónicas especiales de color precisamente para darles una ambientación psicológica emotiva.

## **Elementos expresivos de la imagen**

Como indica la palabra se trata de los factores que le otorgan expresividad a una imagen, la hacen comunicable. Se deben nombrar dos categorías:

- 1- Sujeto de la imagen: Es el tema o contenido. Hay contenidos interesantes, curiosos, hondos, superficiales, divertidos, etc.  
El criterio principal que debe guiar a un fotógrafo al elegir el sujeto debe ser el tipo de destinatario al cual la imagen está dirigida. No es lo mismo hacer una foto para una revista científica, que para un semanario de actualidad. La foto sólo puede representar cosas concretas. Sin embargo, su interpretación puede conducir a ideas abstractas. Cuando leemos una imagen, generalmente vamos más allá de la simple identificación del objeto representado, o no nos detenemos sólo en lo denotativo, sino que interpretamos, connotamos. No siempre es fácil prever qué interpretación puede tener una foto en los individuos que la miran. Eso depende de la cultura, costumbres y vida de cada grupo social.  
El autor de una imagen debe conocer a qué clase de personas se dirige, saber qué cultura tienen, cómo viven, etc.
- 2- Composición estructural de la imagen: Es la disposición de los elementos en el encuadre. En la estructura de una imagen influye, sobre todo, la convergencia de líneas, que deben llevar al espectador a mirar el núcleo importante del tema. Cabe mencionar cuatro tipos principales de líneas:
  - ❖ Verticales: Son las del hombre de pie y evocan actividad, elevación de espíritu, alegría, entusiasmo. En la naturaleza esta línea es la de los árboles erguidos. Significan firmeza.
  - ❖ Horizontales: Corresponden a la línea del horizonte de la naturaleza, en el mar. Denotan paz, tranquilidad. El hombre para descansar se acuesta horizontalmente y por tanto esa postura puede significar inmutabilidad, muerte.
  - ❖ Oblicua: Es la línea de la inestabilidad, la posición propia de quien está por caer. Sugiere desequilibrio, tensión, peligro.
  - ❖ Curvas: Son las líneas cósmicas de la tierra, los astros. Estas líneas simbolizan movimiento, dinamismo. Es también la línea propia de la mujer, de lo femenino, por esto alude también a la vida.

Las líneas que marcan las direcciones fundamentales de las imágenes, guían al ojo humano a la comprensión más profunda de las mismas. Facilitan aquellas connotaciones propias que a menudo el autor de la imagen ha querido sugerir. Las líneas de la imagen son la brújula que nos indica los caminos que debemos seguir para captar su expresividad y sus significaciones.

## **Uso de la imagen según sus características**

El correcto uso de una imagen depende, entre muchos otros factores, de la finalidad que le ha dado el autor, de los destinatarios a los cuales va dirigida, de la época y del tipo de sociedad en la que se emplea.

Todos estos factores nos dicen que una imagen está sometida a la historia, o sea a los vaivenes del tiempo, que puede ir cambiándole los significados. Esto habrá de tenerlo siempre presente en el momento de utilizar una imagen. De acuerdo, con las finalidades de las imágenes y la utilización que se haga de ellas se pueden dividir en:

- 1- Fotos documentales: Son aquellas que sirven especialmente para testimoniar la historia, los acontecimientos o para retratar el mundo y la naturaleza. La realidad se vio retratada con las fotografías. La geografía y las ciencias de la naturaleza se vieron enriquecidas, ya que permitió estampar en imágenes recuerdos de las cosas existentes.

### Unidad N° 1: Imagen

La foto documental se caracteriza por congelar un instante de los acontecimientos históricos.

- 2- Fotos arte: Son aquellas donde prevalecen los elementos de belleza, emotividad, sentimientos, por encima de otros factores. Bajo el rubro de foto arte suelen hallarse tres tipos de imágenes:
  - a- Retrato: El retrato quiere abandonar los clisés de las fotos neutras. Allí el autor se expresa de una manera muy subjetiva. Ve a la persona no como un ser en general sino como a un hombre frente a mí. En consecuencia, quienes miran el retrato establecen fácilmente lazos sentimentales con el sujeto retratado.
  - b- Foto emotiva: Este tipo de imágenes busca sacudir los sentidos del público, producir un shock emotivo y obligar al ojo a detenerse sobre ellas.
  - c- Foto estética: Aquí todo está dominado por la belleza de los paisajes. Comunica hermosura sin hacer referencia a otros elementos.

## Cine

### ¿Qué es el cine?

Es un recurso comunicacional que permite la utilización de códigos verbal y no verbal. Ambos se combinan y producen representaciones audiovisuales: voces, ruidos, música, etc.

El cine incorpora el tiempo y el movimiento como factores estéticos. Para narrar una historia o producir emociones, el cine creó su propio lenguaje.

El cine es ilusionista. Solemos reaccionar ante la imagen fílmica como si nos encontrásemos en un espacio verdadero. Olvidamos el carácter plano de la imagen y, si es una película en blanco y negro, la ausencia de color. La pantalla no limita la visión, ya que imaginamos lo que se encuentra más allá del recuadro. Además existe un **carácter diegético** en el lenguaje cinematográfico. Esto significa que **cada película crea un micromundo, en el que los elementos funcionan coherentemente dentro de ese sistema**: si vemos hablar un muerto dentro de una película de vampiros, este hecho lejos de llamarnos la atención nos resultará esperable. Por el contrario, si vemos hablar un muerto en un documental sobre los lobos marinos de Tierra del Fuego, esto nos resultará inverosímil.

Si bien el cine se diferencia de las otras artes, se apropia de los recursos de éstas. Por ejemplo de la Literatura, de donde ha tomado sus temas; o de la plástica y de la fotografía de donde toma sus motivos de ambientación, vestuario y escenografía o el manejo del color y la luz. Asimismo, en la producción de una película trabajan artistas de distintas disciplinas: muchos de los actores provienen del teatro; el guión y los diálogos suelen estar escritos por escritores; la música y los sonidos, diseñados por músicos y técnicos de sonidos, etc.

Además de ser un arte, el cine es una importante industria que insume y produce grandes cantidades de dinero. Esta doble condición –de arte y de industria- hace que el cine se debata entre privilegiar el éxito comercial o preservar las cualidades estéticas de la película. El cine de Hollywood suele privilegiar el rédito económico de sus películas, que son producidas de acuerdo con parámetros considerados garantía de éxito, como los actores que la interpretarán o ciertas pautas del guión y del rodaje que se supone atraerán más público. En cambio, el cine independiente y el cine de autor suelen privilegiar las cualidades estéticas y el carácter experimental del filme. En el primer caso se trata del cine producido a bajo costo, sin actores consagrados, por fuera de los grandes estudios; dentro de esta categoría se agrupa también el cine experimental o de vanguardia. El segundo caso se refiere a la consideración de que una película es el resultado del trabajo de una personalidad particular, el director. En este sentido el cine es una expresión estética personal, como cualquier otro arte.

La gran encrucijada que enfrentan las producciones independientes es la distribución y difusión de sus filmes. Muchas producciones independientes deben negociar con Hollywood la distribución de sus películas o permanecer recluidas en los cine-clubes y ámbitos universitarios.

Las películas producidas fuera del circuito de Hollywood que ganan premios en festivales internacionales tienen mayor oportunidad de ser distribuidas en y fuera de su lugar de origen. Es por eso que en Argentina se han podido ver en los últimos tiempos películas japonesas, chinas, iraníes y mexicana entre otras, que de otro modo no hubieran generado ningún interés comercial.

El cine se ha nutrido de la literatura y, como ella, ha dado lugar a los más variados géneros: las películas musicales, las psicológicas, las de terror, el cine catástrofe, las de ciencia ficción.

### Unidad N° 1: Imagen

Con la ampliación de las posibilidades filmicas que permite el uso de computadores han ingresado a las películas animales fantásticos que parecen reales, como en las películas de dinosaurios, los seres extraterrestres, las naves espaciales, etc. Los efectos especiales se han convertido en una atracción para el gran público, y hoy es posible ver muchas películas que se basan casi exclusivamente en su eficacia, reproduciendo explosiones, derrumbes, incendios, viajes espaciales.

### **¿Cómo se hace una película?**

Para hacer una película hay que pasar por diferentes fases. Son tres: preproducción, producción y postproducción.

- a- **Preproducción:** A lo largo de esta etapa se realizan todos los preparativos necesarios antes de comenzar el rodaje en sí de la película. El primer paso suele ser la elaboración de un guión, en el que además del propio guionista puede participar también el productor ejecutivo para obtener el mejor resultado posible. Tras ello, se realiza un casting para seleccionar a los actores que interpretarán cada uno de los papeles principales de la película. Paralelamente han de llevarse a cabo todas las gestiones oportunas para el comienzo del rodaje: financiación del proyecto, selección de las localizaciones donde grabar, contratación del personal técnico que trabajará en la película, preparación de story boards que guíen la grabación.
- b- **Producción:** Una vez concluidas todas estas tareas toca dar comienzo a la fase de producción, en la que tiene lugar el rodaje de la película. Esta ha de tratar de atenerse lo más posible a las fechas establecidas previamente en un calendario, a fin de aprovechar al máximo el tiempo y dinero invertido. Durante este proceso, en el que intervienen una gran cantidad de profesionales del cine, es donde se hace realidad todo lo que estaba sobre el papel en la fase anterior. A diferencia de lo que mucha gente piensa las escenas no se graban en el mismo orden que tendrán en el metraje final, sino que se organizan en función de diversos factores: disponibilidad de los actores, tiempo de alquiler de los set de rodaje, tipo de localizaciones que aparecen, etc.
- c- **Postproducción:** Aquí se dará sentido a todo lo hecho hasta el momento. Así en el estudio de montaje se seleccionan, manipulan y ordenan las escenas más adecuadas de entre todo el metraje disponible, hasta dar lugar a lo que será el montaje final que llegue a las pantallas. También es el momento de añadir el componente sonoro a la película, introduciendo la banda sonora y diferentes efectos en las escenas que así lo requieran. Asimismo, se graban las posibles voces en off que intervengan en el film, y en caso de necesidad pueden volver a repetirse los diálogos de las escenas que no hayan sido del todo satisfactorias. Una vez finalizado y unido todo, ya se tiene entre manos la película en su versión final, por lo que se inician las actividades enfocadas a su promoción y distribución. Así se dará a conocer la obra a la prensa especializada, muchas veces a través de los festivales de cine, a la par que se realiza la promoción publicitaria que la de a conocer al gran público. Tras ello tan sólo queda distribuir las copias del film a las salas de cine para su estreno, siendo este el momento donde toda la película alcance su verdadero sentido: llegar hasta el espectador.

### **El continuista**

Es un técnico imprescindible durante el rodaje porque su función es evitar que se note la transición entre las tomas. Para eso, registra los detalles y vigila que todo esté en la misma posición que en la anterior. También supervisa la ubicación de los actores y los objetos.

### **Equipo técnico**

**Producción:** El productor cinematográfico es el encargado de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración de una película. Está a cargo de la contratación del personal, del financiamiento de los trabajos y del contacto con los distribuidores para la difusión de la obra. Si su tarea se limita a algunos aspectos puntuales del proceso técnico o creativo, se lo llama "co-productor".

### Unidad N° 1: Imagen

También forman parte del área el director de producción, el productor ejecutivo, el jefe de locaciones y el asistente de producción.

**Dirección:** El director cinematográfico es el profesional que dirige la filmación de una película, el responsable de la puesta en escena, dando pautas a los actores y al equipo técnico, tomando todas las decisiones creativas, siguiendo su estilo o visión particular. Supervisando el decorado y el vestuario, y todas las demás funciones necesarias para llevar a buen término el rodaje. También forman parte del área el asistente de dirección y el denominado script o continuista. Por otro lado, trabaja en conjunto con el director de actores.

**Guión:** El guionista es la persona encargada de confeccionar el guión, ya sea una historia original, una adaptación de un guión precedente o de otra obra literaria. Muchos escritores se han convertido en guionistas de sus propias obras literarias. Dentro del guión cinematográfico se distinguen el guión literario o cinematográfico, que narra la película en términos de imagen (descripciones) y sonido (efectos y diálogo), y está dividido en actos y escenas. Es necesario distinguir el guión literario del guión técnico, que agrega al anterior una serie de indicaciones técnicas (tamaño de plano, movimientos de cámara, etc.) que sirven al equipo técnico en su labor y que, a diferencia del guión literario, suele elaborarlo el director, no el guionista. También pueden colaborar con el guionista otros escritores (co-guionistas) o contar con dialoguistas que están especializados en escribir diálogos.

El papel del guionista es muy importante, pues su trabajo es la base de todo el proyecto, si el guión es bueno el director puede hacer una película excelente, pero si éste es deficiente aunque el director tenga muchos recursos, la película quedará vacía.

**Sonido:** En rodaje, los encargados del sonido cinematográfico son el técnico de sonido y los microfonistas. En la postproducción se suman el editor de sonido, el compositor de la música incidental y los artistas de efectos sonoros (foley) y de doblaje, para generar la banda sonora original.

**Fotografía:** El director de fotografía es la persona que determina cómo se va a ver la película, es decir, es quien determina, en función de las exigencias del director y de la historia, los aspectos visuales de la película: el encuadre, la iluminación, la óptica a utilizar, los movimientos de cámara, etc. Es el responsable de toda la parte visual de la película, también desde el punto de vista conceptual, determinando la tonalidad general de la imagen y la atmósfera óptica de la película.

El equipo de fotografía es el más numeroso y se compone, además del director de fotografía, del camarógrafo, el primer asistente de cámara o foquista, el segundo asistente de cámara, el cargador de negativos, el gaffer o jefe de eléctricos, los eléctricos u operadores de luces, los grip u operadores de travelling o dolly, los estabilizadores de cámara (steady cam) y otros asistentes o aprendices.

**Montaje:** El montaje cinematográfico es la técnica de ensamblaje de las sucesivas tomas registradas en la película fotográfica para dotarlas de forma narrativa. Consiste en escoger (una vez que se ha rodado la película), ordenar y unir una selección de los planos registrados, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

El montador hoy en día trabaja con plataformas y programas profesionales digitales. Puede tener un asistente y a la vez suele trabajar en conjunto con el cortador de negativos, encargado de realizar el armado de la primera copia editada en film, basado en la lista de cortes, generada por el sistema de edición off line.

**Arte (Diseño de producción):** El área artística puede tener un director de arte o varios, de ser necesario. En el caso de haber más de uno, éstos están coordinados por un diseñador de producción, quien está a cargo de la estética general de la película. Estos directores tendrán asistentes y encargados específicos, como escenógrafos, encargados de vestuario, modistas, maquilladores, peluqueros/as, utileros y otros miembros suplementarios como pintores, carpinteros o constructores. También dependen de esta área especialistas en los efectos visuales y ópticos que se realicen en el rodaje, así como otros efectos realizados durante la fase de postproducción.

**Stunts: (Doble (cine))** Los dobles de riesgo o dobles de acción son las personas que sustituyen al actor en las escenas de riesgo. Donde la integridad física del actor o actriz podrían estar en riesgo. En algunos casos la escena de acción demanda de los actores ciertas habilidades de los cuales carecen, en este caso un especialista es contratado para realizar dicha escena. En otros casos el mismo actor tiene las capacidades necesarias para realizar la escena de acción sin embargo lo sustituyen por un doble para evitar el riesgo de un accidente y así atrasar toda la filmación.

### Unidad N° 1: Imagen

**Storyboards:** El *storyboard* es un guión gráfico que se utiliza para definir las secuencias, así como las variaciones de plano, gestos y posiciones de los actores, en cada una de las escenas antes de rodarla; en él vemos como si de un cómic se tratase la película completa. Además este elemento es fundamental para la buena comprensión del equipo técnico hacia lo que se va a rodar, incluyendo anotaciones con las dificultades de algunos planos o cosas a tener en cuenta. En la creación de un storyboard, los personajes y el fondo se pueden retratar únicamente mediante siluetas, pero siempre recalcando los elementos importantes en la acción como pueden ser flechas para indicar movimiento de cámara o de actores, o la expresión de un actor en un plano determinado.

### **Géneros cinematográficos**

En la teoría cinematográfica, el género se refiere al método de dividir a las películas en grupos. Típicamente estos géneros están formados por películas que comparten ciertas similitudes, ciertos tópicos, tanto en lo narrativo como en la puesta en escena.

- ❖ **Cine independiente:** Una película independiente es aquella que ha sido producida sin el apoyo inicial de un estudio o productora de cine comercial. El cine de industria puede ser o no de autor, mientras que el cine independiente lo será casi siempre. Actualmente existen muchos países que no tienen una fuerte industria del cine y toda su producción puede ser considerada independiente.
- ❖ **Cine de animación:** El cine de animación es aquél en el que se usan mayoritariamente técnicas de animación. El cine de imagen real registra imágenes reales en movimiento continuo, descomponiéndolo en un número discreto de imágenes por segundo. En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes individualmente y una por una (mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas), de forma tal que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento. Es decir, que mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real, en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad.
- ❖ **Cine documental:** El cine documental es el que basa su trabajo en imágenes tomadas de la realidad. Generalmente se confunde documental con reportaje, siendo el primero eminentemente un género cinematográfico, muy ligado a los orígenes del cine, y el segundo un género televisivo.
- ❖ **Cine experimental:** El cine experimental es aquél que utiliza un medio de expresión *más artístico*, olvidándose del lenguaje audiovisual clásico, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y sugerir emociones, experiencias, sentimientos, utilizando efectos plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido.
- ❖ **Cine de autor:** El concepto de cine de autor fue utilizado para referirse a un cierto cine en el que el director tiene un papel preponderante en la toma de todas las decisiones, y en donde toda la puesta en escena obedece a sus intenciones. Suele llamarse de esta manera a las películas realizadas basándose en un guión propio y al margen de las presiones y limitaciones que implica el cine de los grandes estudios comerciales, lo cual le permite una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película. Sin embargo, grandes directores de la industria, como Alfred Hitchcock, también pueden ser considerado «autor» de sus películas. Se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, y no se dirige a un público amplio sino específico, y comparte a priori un interés por productos que se hallan fuera de los cánones clásicos. Un subgénero importante podría ser el cine abstracto.

### **¿Cómo se narra en cine?**

La secuencia narrativa básica propia de los relatos también aparece en muchas narraciones cinematográficas. La estructura de introducción, nudo y desenlace ayuda a desarrollar una historia y suele tenerse presente desde que empieza a escribirse un guión. La mayor diferencia con las narraciones escritas es que los guionistas disponen de mayor cantidad de recursos para presentar cada una.

La **introducción o situación inicial** proporciona la información básica que el espectador necesita para situarse en la historia: dónde y cuándo transcurre, y quiénes son los personajes principales (a qué se dedican, qué problemas y deseos tienen, etc.). Luego se desencadena el **nudo o conflicto**, cuando los deseos o las necesidades de los personajes se

### Unidad N° 1: Imagen

ven obstaculizadas por algo y se producen tensiones. Luego, la historia avanza hacia la resolución o no de los conflictos en el **desenlace**.

### ¿Cómo se escribe el guión?

En general, el primer paso de todo guión es la **sinopsis o síntesis argumental**. En ella, el autor o guionista condensa los núcleos narrativos de la historia.

A partir de este resumen se desarrolla el **guión literario**, parecido a una narración literaria, porque suma diálogos a la secuencia de núcleos.

Como paso siguiente, se escribe el **guión técnico o cinematográfico**. En él se desarrolla lo que se verá y se oír: palabras y/o sonidos. En general, se estructura en dos columnas: la columna de imagen (a la izquierda de la página) y la columna del sonido (a la derecha).

### Cine en 3 D

Prácticamente todas las grandes ciudades del mundo disponen de alguna sala de proyección de **películas tridimensionales**. El cine 3D resulta una atracción irresistible para el público deseoso de aventuras e inmersión. Por otro lado, la competencia que representan para el cine tradicional los “home theater” (cada vez más sofisticados) hace que las empresas dedicadas al entretenimiento se vuelquen cada vez más a este tipo de alternativas. Para entender cómo funciona el cine en 3D, es necesario hacer un repaso previo de la forma en que percibimos nuestro entorno. Es que los diferentes sistemas de **cine en 3D** intentan reproducir la manera en que nuestros ojos registran imágenes en el mundo real.

La **visión estereoscópica**, nombre que recibe la visión binocular de un objeto mediante dos ojos, produce la sensación de *tridimensionalidad* cuando el cerebro procesa dos imágenes 2D “capturadas” desde puntos ligeramente diferentes. Para que un ser vivo pueda disfrutar de visión tridimensional, es indispensable que disponga de dos ojos situados en el frente de su cráneo. Se trata de una adaptación evolutiva imprescindible para seres que, por ejemplo, necesitan moverse con seguridad dando saltos de una rama de un árbol a otra. Sin la visión estereoscópica resulta imposible calcular las distancias correctamente. También es indispensable para los depredadores, que necesitan calcular la distancia a la presa para cazar con eficiencia.

El cada vez más popular cine 3D intenta que el espectador perciba la película de la misma forma que percibe el mundo real. La principal limitación con la que se topan los ingenieros es la *bidimensionalidad* de las pantallas sobre las que se proyectan los largometrajes. Pero una ingeniosa combinación de tecnología y biología hacen posible disfrutar de espectáculos en tres dimensiones.

### Mostrar imágenes en 3D

La ilusión de profundidad en una fotografía o película, se obtiene mostrando una imagen ligeramente diferente a cada ojo, tal como ocurre en el mundo real. Es el cerebro quien se encarga de hacer el trabajo restante para construir una imagen 3D. En 1838, **Sir Charles Wheatstone** inventó el estereoscopio, un aparato muy simple que permitía al usuario observar unas tarjetas especiales, que tenían dos imágenes ligeramente desplazadas, que eran percibidas como una sola imagen estereoscópica.

A pesar de lo ingenioso del invento de Wheatstone, tiene una gran desventaja que impide utilizarlo para los sistemas de cine 3D: sólo un observador, colocado a en una posición muy específica respecto de la tarjeta, puede disfrutar del efecto 3D. **En una sala de cine, esto no es posible**. Sin embargo, los ingenieros encontraron varias formas de enviar a cada ojo de cada espectador imágenes diferentes. La única condición es que el público debe utilizar unos anteojos especiales.

Las primeras **películas en tres dimensiones** hacían uso de una técnica basada en el color. El espectador utilizaba unos anteojos especiales que cubrían un ojo con un celofán semitransparente de color rojo y el otro con uno de color azul. La película consistía en dos imágenes superpuestas, con las porciones que deben ser vistas por uno u otro ojo del color opuesto al del celofán. El resultado es que cada ojo sólo ve la imagen que le corresponde. A pesar de lo simple del sistema, se percibe una relativamente buena “sensación 3D”. Si mirásemos la película sin las gafas, sólo veríamos una imagen doble en color azul y rojo.

### Unidad N° 1: Imagen

Pero, en la actualidad, gracias a la **microelectrónica**, se han reemplazado los anteojos de celofán por otros que tienen un **filtro LCD**, que se sincroniza con el sistema de proyección para tapar uno u otro ojo según corresponda. Concretamente, se proyectan dos películas a la vez, una para cada ojo. Cuando en la pantalla se proyecta la imagen correspondiente al ojo derecho, las gafas oscurecen el cristal frente al ojo izquierdo, y viceversa. Si la frecuencia de proyección es suficientemente elevada, el mecanismo ojo-cerebro no detecta parpadeos de ninguna clase y la sensación 3D es muy convincente.

Este sistema también se está utilizando en los hogares, ya que funciona perfectamente con todos los televisores basados en **CRT** y varios de los proyectores más comunes. Sin embargo, las pantallas planas de plasma no disponen de una frecuencia de refresco lo suficientemente elevada para que las gafas **LCD** trabajen de forma correcta. Su costo es bastante accesible y se pueden conseguir algunos modelos a partir de los 60 euros.

### **Filmando en 3D**

Por supuesto, para que todo esto funcione es necesario de disponer de películas que hayan sido filmadas con el formato adecuado para su proyección mediante estos sistemas. Se necesitan al menos *dos* cámaras de video que capturen las escenas a la vez. Una recogerá las imágenes que luego se proyectaran para el ojo izquierdo, y la otra hará lo propio con las correspondientes al ojo derecho. Pero no se ubican una al lado de la otra, horizontalmente, copiando la disposición de los ojos en un rostro humano. En lugar de ello, una de las cámaras se encuentra apuntando hacia el objetivo, en forma normal, mientras que la otra apunta hacia el piso, a 90 grados respecto de la primera. En el punto que la línea imaginaria que atraviesa a cada cámara se cruza, hay un espejo semitransparente colocado en un ángulo de aproximadamente 45 grados, que actúa como un divisor del haz y ayudar a crear el efecto 3D.

Mientras que la cámara vertical permanece estacionada, la otra se desliza horizontalmente de izquierda a derecha. De este modo, la intensidad del **efecto 3D** varía en función de posición relativa entre ambas cámaras y la escena a registrar. Una vez que las cámaras han hecho su trabajo, un equipo especial se encarga de llevar a cabo el resto de la magia.

La proyección de imágenes en tres dimensiones, tal como pueden verse en algunas películas de ciencia ficción, utilizando **hologramas** o tecnologías similares, que permiten ver una escena desde todos los ángulos, aún resulta esquiva a los ingenieros. Sin embargo, las técnicas descritas más arriba sirven, por ahora, para que se disfrute del cine con un grado mayor de realismo. Dada la velocidad con la que las nuevas tecnologías llegan al hogar, es muy posible que se disponga en casa de **videojuegos** y "**home theater**" con pantallas 3D más o menos para la misma fecha en que los cines las adopten masivamente. Esto hará que las grandes empresas tengan que dar un paso más hacia el realismo 3D y los precios volverán a bajar.

### **La industria del cine**

Actualmente el cine, sobre todo el estadounidense, es una gran industria formada por varias empresas, con complejas instancias de producción y una importante afluencia de espectadores. Por eso, las cifras de dinero que se invierten y se recuperan son millonarias.

En nuestro país la situación es otra. Hay muy pocas empresas cinematográficas. Esto permite que haya proyectos independientes y no tan costosos que suelen contar con la ayuda del Estado por medio de subsidios y créditos que administra el Instituto Nacional de Cines y Artes Audiovisuales (**INCAA**). Los filmes que resultan de este modo de producción son muy diferentes de los estadounidenses, sin embargo gustan mucho en nuestro país y en el mundo.

### **Bibliografía**

- AUMONT, Jacques. *Historia general del cine*. Madrid, Cátedra, 1995.
- BAZIN, André. *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp, 2001.
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra, 1987.
- CERAM, C. W.; Donato Prunera, trad. *Arqueología del cine*. Barcelona, Destino, 1965.

### Unidad Nº 1: Imagen

- DUDLEY, Andrew; Alsina Thevenet, D. trad. *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona, Paidós, 1997.
- FERNÁNDEZ-TUBAU, Valentín. *El cine en definiciones*. Barcelona, Ixia Llibres 1994.
- Henry Giroux *Cine y entretenimiento: Elementos para una crítica política del film*. Paidós.
- GUBERN, Román. *Historia del cine*. Lumen, Barcelona, 1993 (2ª edición).
- RAMOS, Jesús. MARIMON, Joan. *Diccionario incompleto del guión audiovisual*". Océano 2003.
- RETAMAL, Christian. «¿Por qué la vida no es en Cinemascope?» En *El rapto de Europa*. Nº 7. Madrid. 2005.
- RETAMAL, Christian. «Melancolía y modernidad». *Revista de Humanidades*, Nº 10. Universidad Andrés Bello. 2004.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza, 2006.
- SEGER, Linda; WHETMORE, E. J. *Cómo se hace una película: Del guión a la pantalla*. Teià, Ma non troppo, 2004.
- ZAVALA, Lauro. «Cine clásico, moderno y posmoderno». En: *Razón y Palabra*, Nº 46. México, 2005.
- ZUNZUNEGUI DÍEZ, Santos. *Paisajes de la forma: Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid, Cátedra, 1994.