

CÁTEDRA II

TALLER DE PRODUCCIÓN

AUDIOVISUAL I



TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL I
CÁTEDRA II

CUADERNO DE CÁTEDRA

TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL I CÁTEDRA II

CUADERNO DE CÁTEDRA

Taller de Producción Audiovisual I : Cátedra II / Rita Haile ... [et al.] ;
coordinación general de Jorge Jaunarena . - 1a ed. - La Plata : Universidad
Nacional de La Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, 2017.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-34-1543-6

1. Producción Audiovisual. 2. Tecnicas. 3. Educación Superior. I. Haile, Rita II.
Jaunarena , Jorge , coord.

CDD 302.23

Edición: Dirección de Cuadernos de Cátedra / Secretaría de Asuntos Académicos
Revisión de textos: Julia Arce / Magalí Knopoff


de Periodismo y Comunicación

Derechos Reservados
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata

Primera edición, octubre 2017
ISBN 978-950-34-1543-6
Hecho el depósito que establece la Ley 11.723

Se permite el uso con fines académicos y pedagógicos citando la fuente
y a los autores.
Su infracción está penada por las Leyes 11.723 y 25.446.

Índice

INTRODUCCIÓN	8
PARTE 1	
LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	
Construyendo el sentido del plano. Por <i>Rita Haile y Laura Bulecevich</i>	11
Las tres etapas del proceso de realización. Por <i>Jorge Jaunarena</i>	40
El lenguaje audiovisual en la edición. Por <i>Martín Barberena</i>	59
Nociones básicas sobre el Adobe Premiere Pro CS5. Por <i>Juliana Gardinetti y Natalia Spadea</i>	82
El sonido en la narración audiovisual. Por <i>Martín Barberena</i>	102
Atrapar el sonido: dispositivos y sistemas. Por <i>Gabriel Cagnacci</i>	125
Referencias conceptuales sobre iluminación. Por <i>Sandra Insaurralde y Javier Navarrete</i>	138
PARTE 2	
LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Los medios masivos de comunicación audiovisual y la representación de la realidad. Por <i>Jorge Jaunarena</i>	165

El derecho a la libertad de expresión. Por <i>Claudia Villamayor</i>	180
La televisión de cara a su centenario, el apagón y la convergencia digital. Por <i>Federico Vazza</i>	219

PARTE I

LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Introducción

Este cuaderno de cátedra tiene como objetivo realizar un abordaje sobre los contenidos de la realización audiovisual, aportar herramientas metodológicas y teórico-conceptuales para transitar un recorrido analítico concreto y productivo en torno a la producción de narrativas audiovisuales para los diversos tipos de medios de comunicación, con sus respectivas complejidades.

8

La cátedra trabaja ejes temáticos relacionados a los medios de comunicación en un sentido relacional; incorporando lo referido al video comunitario, institucional, a las asociaciones civiles sin fines de lucro, a personajes e instituciones relacionadas con la vida cultural, temáticas relacionadas a los DDHH, etc. De este modo, pretende sumar una diversidad de temáticas, voces y formatos que en la agenda actual de los medios masivos de televisión tienen un lugar restringido.

Asistimos a un paradigma comunicacional que se ve atravesado por las nuevas tecnologías, con una Ley de

Servicios en Comunicación Audiovisual –profundamente democrática y basada en los Derechos Humanos– que se ve atacada por los empresarios y sus representantes que hoy ocupan el Estado. Los textos que habitan este cuaderno abordan esta cuestión medular para el futuro desarrollo profesional y la disputa por el sentido.

En estas páginas podremos observar los elementos necesarios para desarrollar las etapas de la realización:

Preproducción: planificación del producto audiovisual.

Elección del tema, selección del enfoque, valoración del tema entre el grupo y potencial estructura secuencial del video en su totalidad. Para ello deberán trabajar con las fuentes de información necesarias para fundamentar su investigación (posibles entrevistados, documentos, archivo, etc.).

Producción: etapa realizativa.

Rodaje de las entrevistas, registro de planos de establecimiento, acción y corte, encuestas, y demás elementos narrativos.

Posproducción: edición del material audiovisual.

Elaboración de la estructura secuencial definitiva, guión de edición final, musicalización, narración en off, incorporación del archivo audiovisual (fotos, videos, placas, recortes periodísticos o bibliográficos, etc.).

Para esta etapa, a lxs alumnxs se les propone problematizar nociones básicas de los programas de edición, capacitándolos para que puedan producir sus propios trabajos audiovisuales. Esto permitirá obtener mayor diálogo con la Tecnicatura en Comunicación Digital.

Otros desarrollos presentes en el material pedagógico refieren a aspectos técnicos como a la iluminación y el sonido, así como la construcción de sentido en el lenguaje audiovisual, elementos sobre historia de la televisión desde el blanco y negro hasta los formatos que proponen la propuesta digital.

Construyendo el sentido del plano

Por *Laura Bulecevich* y *Rita Haile*

Elementos de composición del plano audiovisual

Es importante establecer que el presente texto abordará la composición del plano desde un criterio amplio, tomando y analizando diversos aspectos que hacen a la construcción técnica-semiótica de la imagen en los dispositivos audiovisuales. Podríamos establecer que cada selección del equipo técnico implica un posicionamiento ante la realidad; en ese segmento que determina una fragmento entran en juego diversos aspectos técnicos que construyen un mundo. En esa selección se debe considerar cómo es posible aumentar la expresividad del discurso audiovisual. Podríamos decir que, desde nuestra concepción, toda técnica por fuera del universo simbólico es un sinsentido si no se consideran herramientas de la expresión discursiva.

Llamamos “plano” a la mínima unidad que compone el lenguaje audiovisual y es a partir de él que construimos cualquier producto audiovisual; puede definirse, también,



como aquel segmento espacio/temporal básico en torno al cual fluye el discurso. Éste es utilizado, a su vez, con dos acepciones diferentes, aunque claramente emparentadas. Por un lado, el plano es el fragmento de realidad elegida, es decir, encuadrada; por otro, es la porción de realidad captada mediante un dispositivo audiovisual desde el momento en que se aprieta el botón de rec de la cámara hasta que se pausa. También, y para diferenciarlo del tamaño de plano, se lo suele llamar *toma* durante el momento de rodaje e inclusive durante la posproducción.

Cuando pensamos en un plano tenemos que entender que es la superficie sobre la que se llevará a cabo la acción de nuestro relato. En este espacio se pondrán en juego todos los elementos que lo componen, tomando decisiones acerca de qué mostrar en el cuadro y cómo. Cuando nos referimos al qué mostrar hablamos de los elementos *configurados*: aquellos que tienen existencia física, material y visualizable en el plano como actores, objetos de utilería, decorados, vestuario, maquillaje; mientras que el cómo estará determinado por los elementos *configurantes*: es decir, aquellos relacionados al campo visual (campo *in/off*, tamaño de plano, tipos de lente, angulaciones, reglas de composición del encuadre), duración del plano, movimiento y sonido.

En estas páginas nos abocaremos a la descripción y análisis de solo algunos elementos *configurantes* del encuadre, específicamente a los referidos al campo visual y el movimiento.

El campo visual y el espacio off

En el encuadre de cine, al margen de lo que se ve, hay un fuera de campo (el espacio *off*) que se prolonga hacia ambos lados del cuadro, hacia arriba o abajo hacia adelante o atrás.

Entre el campo visible y lo que está fuera de campo se establecen múltiples relaciones: el campo visible es el campo real, concreto, observable por el espectador; el fuera de cuadro es un campo virtual, imaginario, pero que alimenta de sentidos al primero, con la entrada y salida de personajes, con la mirada de estos hacia fuera de campo o los ruidos que se oyen provenientes de afuera del encuadre. Es ese espacio al que no podemos acceder si no es por la intencionalidad que genera el realizador y los objetos/sujetos que se encuentran interactuando en la porción visible que compone el plano.

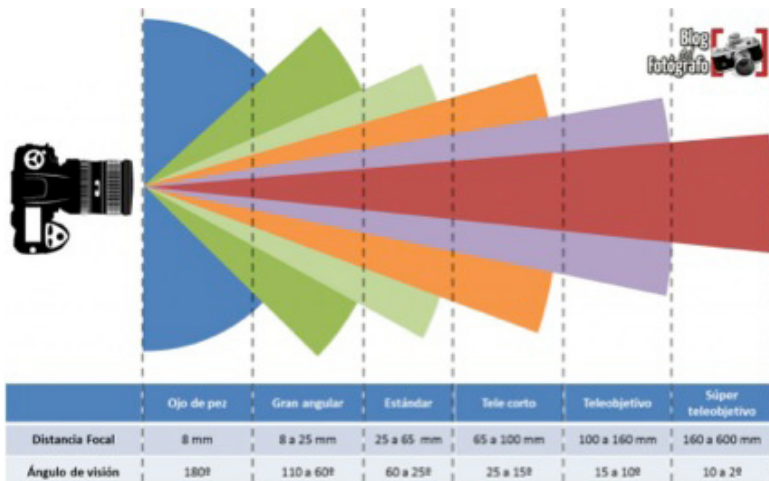
Lentes/Objetivos

Se denomina objetivo al dispositivo que contiene el conjunto de lentes convergentes y divergentes y, en algunos casos, el sistema de enfoque y/o obturación, que forman parte de la óptica de una cámara tanto fotográfica como de vídeo.

Su función es redireccionar los haces de luz para crear una imagen “óptica” en un soporte fotosensible, permitir un enfoque lo más preciso posible y mantener una dirección constante de los elementos ópticos. Este soporte fue evolucionando de las primeras etapas de la fotografía química

a los sensores de imagen en el caso de una cámara digital.

La distancia focal de una lente es la distancia entre el centro óptico del lente y el foco situado en el infinito. Esto determinará el ángulo de visión sobre el que se ubicaran los rangos de las lentes. Entre las angulares se encuentran: *el ojo de pez*, *el gran angular* y *el angular* y, entre los rangos de las lentes, están el lente normal y los teleobjetivos.



Los objetivos pueden ser fijos con una única distancia focal, o sea un único ángulo de cobertura, o puede tener una distancia focal *variable*, tal es el caso del zoom; esta lente tiene la particularidad de comprender un rango importante de distancia focal que permitirá tener en un lente un gran angular, normal y teleobjetivo.

Angulares

El *gran angular*, tal como su nombre indica, hace referencia al gran ángulo de visión que dan. Estos objetivos son los que están comprendidos entre los 18mm y los 35mm; por lo tanto, son aquellos que más ángulo de visión nos proporcionan y que están comprendidos entre los 63° y los 120°, aunque existen objetivos que dan más de los 120°, de hecho llegan a los 180°. A estos últimos se los conoce como *ojo de pez*.

Este lente, por su cobertura, permite trabajar en espacios reducidos; por aumentar la perspectiva, produce la sensación de que los objetos están más distantes de lo que realmente están. Esta amplitud en el ángulo genera que se de una importante profundidad de campo.

Entre otras características técnicas del gran angular a tener en cuenta para una consciente construcción semiótica, se encuentran las distorsiones en los primeros planos (véase la imagen expuesta más adelante para ejemplificar el primerísimo primer plano del film *El Silencio de los inocentes*) como, así también, crea ciertas distorsiones geométricas, particularmente exageradas en los extremos del encuadre (ejemplo programa de Marruecos de MDQ link: <https://www.youtube.com/watch?v=Db6LhavCnBA>).

El lente gran angular es la lente con la que se encuentran provistas la mayoría de las cámaras de los teléfonos celulares.

Teleobjetivo

Los teleobjetivos nos acercan al sujeto, animal u objeto enfocado y nos cierran el campo visual. Los teleobjetivos se suelen dividir en teleobjetivos cortos y largos ya que las características propias del teleobjetivo se llevan al extremo al usar los teleobjetivos largos y no podemos tratar de la misma manera un teleobjetivo de 100mm que uno de 500mm.

Los teleobjetivos cortos no te ayudarán a pasar desapercibido pero sí te permitirán una cierta distancia de seguridad frente a animales o personas a los que no quieras acercarte demasiado. Tiene la característica de producir un efecto de magnificación que permite la toma de imágenes muy alejadas de la cámara, producto de su larga distancia focal. Además, produce la sensación de compresión de la profundidad de campo, o aplanamiento de la perspectiva, producto de la escasa profundidad de campo.

Su estrecho ángulo de cobertura obliga a sujetar firmemente la cámara, ya que es muy inestable al movimiento, es por esto que es conveniente utilizarlos siempre con trípode. (véase la imagen expuesta más adelante para ejemplificar el Plano Pecho de la película *Kill Bill*).

Relación Objetivo - Diafragma

Los objetivos tienen un sistema que regula el paso de los rayos luminosos a través de las lentes: el diafragma/iris consiste en una serie de delgadas láminas de metal montadas en anillo alrededor del objetivo. Por medio de este se

obtienen dos efectos simultáneos y relacionados: se varía la cantidad de luz que incide sobre el mosaico fotosensible; esta regulación en el ingreso de luz afecta la profundidad de campo de la escena.

Profundidad de Campo

Cuando encuadramos y enfocamos el objetivo sobre un determinado objeto existirá, siempre, por delante y por detrás del motivo, una zona en que la nitidez es aceptable y que se degrada progresivamente. Toda esta zona nítida es la profundidad de campo. Para un mismo objetivo, la profundidad de campo será mayor cuanto más cerrado esté el orificio del diafragma. (distancia focal=F)

-F +P.C

+F -P.C

La distancia hiperfocal es un punto en el que la profundidad de campo es ilimitada, infinita.

Escala de planos, construyendo el encuadre

Es en esta estructura sobre la que se articulan y cobran sentidos los distintos planos. La escala de planos, pese a ser una convención, permite considerar algunas variaciones en los planos; cabe destacar que se establece siempre en función de la figura humana, pues esta nos referencia en tanto el contexto, proporcionándonos las características dimensionales y espaciales de los objetos y contextos. Lo que inte-

resa en la determinación del plano es la distancia a la que se pueden disponer los componentes que intervienen en el campo visual para la percepción del observador.

Pueden agruparse en general en tres grupos de planos: los planos cortos, los medios y los largos. A su vez, en los mismos se aglutina un conjunto de planos que se detallarán a continuación.

Planos cortos

Plano detalle (P.D.): cubre una pequeña superficie de un sujeto –como puede ser un ojo, boca, etc.– o de un objeto. Semióticamente, agranda hasta límites enormes segmentos de espacios que adquieren un sobredimensionamiento visual. Por ejemplo: el plano detalle de los lentes de Morfeo en *Matrix*, de la Mosca en *Breaking Bad* o la toma de estos edificios.





Primerísimo primer plano (P.P.P.): cubre la porción de la frente al mentón del rostro de las personas. Es utilizado, en general, en situaciones de honda tensión o dramatismo. Es el plano más cercano en el que se muestra la expresividad de un personaje; resalta un tipo de mirada o un movimiento de los labios y pretende generar un importante impacto visual y emocional al espectador. Por ejemplo: Hannibal en *El Silencio de los Inocentes*.



Primer plano (PP): se centra en el rostro del sujeto hasta parte de los hombros; enfatiza los gestos de la cara, perdiendo la acción completa del sujeto y el contexto que lo rodea. Refleja la intimidad y la realidad anímica del personaje y se usa para expresar sensaciones y efectos psicológicos profundos. Pretende adentrarse en los sentimientos del sujeto enfocado y subrayarlo, ya sean sensaciones de alegría, desolación, tristeza, miedo, horror, etc. Usualmente se aplica a un solo personaje, aunque puede usarse a dos o más. Por ejemplo: los de la película *La Historia Oficial*.





Plano medio corto o pecho (PMC): este plano muestra a la persona hasta el pecho. Nos permite concentrarnos más en la expresión del rostro del personaje que en el movimiento expresivo del cuerpo y permite un acercamiento a la expresión facial. Por ejemplo: esta imagen de la película *Kill Bill*.

21

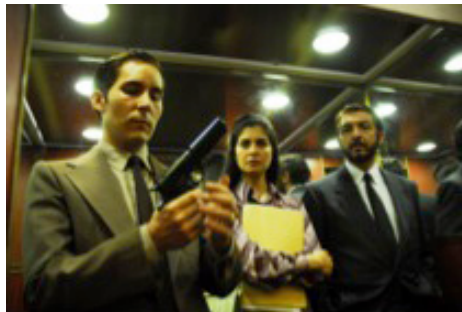


Como se puede observar, en esta categoría de planos la atención la tiene el sujeto. Son habitualmente utilizados para la realización de entrevistas, conducción de noticieros, produccio-

nes en las cuales el testimonio, la palabra, cobra relevancia y se sostiene en los ojos, en la mirada de quienes las enuncian e interpelan. Por eso, suelen denominarse como planos expresivos.

Planos Medios

Plano medio o cintura (PM): se llega a cubrir el cuerpo hasta la cintura. Permite ver el movimiento de brazos y manos y se destaca la actitud y la expresión física del personaje encuadrado. Por ejemplo: estos planos de *El Secreto de sus ojos*.



Plano medio largo o plano americano (PML): el sujeto es tomado por arriba o por debajo de las rodillas; se debe establecer que no se corta sobre la articulación para no dar sensación de amputación al espectador. En este plano, el sujeto se interrelaciona con parte del contexto en el que se encuentra. Tiene su origen en las películas del género *western*. En éstas era importante que las pistolas que llevaban los vaqueros a la altura de la cintura, en las cartucheras, se vieran suficientemente bien y esto es lo que marcaba la línea de corte. Por ejemplo: *Centauros del desierto*.



Plano entero (PE): el sujeto es encuadrado de los pies a la cabeza, puede estar parado, sentado o acostado, y tiene una preponderancia especial sobre el contexto visible del encuadre. Introduce la dimensión más cotidiana y próxima de la acción, destacando a uno o varios personajes en su entorno. Por ejemplo: estas imágenes de la película *XXY* o de la serie *Games of Thrones*.



Los planos medios, en general, generan la posibilidad de recorrer lugares con los sujetos, mostrar qué hacen y cómo, e identificar el contexto en el que interactúan. En síntesis, se los llama planos de acción porque se centran especialmente en mostrar qué se está haciendo.

Planos General

Plano general lejano o largo (PGL): cubre las extensiones visuales de mayor amplitud espacial y es siempre en ex-

teriores. Tiene una función descriptiva y de referencia, sirve para presentar la escena y establecer dónde tendrá lugar la acción y las marcas para el reconocimiento geográfico. Por ejemplo: esta panorámica de Lhasa de la película *Siete años en el Tibet*.



25

Plano general cercano o corto (PGC): trabaja con una gran amplitud de superficie espacial, es también utilizado como un plano descriptivo pero se puede observar/identificar la presencia humana desarrollando una acción. Muestra un campo visual más acotado, de límites más precisos. Sitúa un conjunto de personas u objetos en una unidad de alcance visual más limitado, por ejemplo, un grupo de personas caminando por una calle o en una estación de tren, varias mesas de un restaurante, o el interior de un aula, etc.

Veamos estos ejemplos de la habitación de la protagonista de la serie *Homeland*:



O en *Games of Thrones*



Los planos largos tienen en general la función de situar al espectador en el entorno en el que se desarrollará la acción y en ambas versiones, PGL y PGC, el entorno es protagonista, por encima de la figura humana.

Angulaciones de cámara

Entre la cámara y los personajes u objetos captados se establece una relación de ubicación y de posición. La cámara siempre estará ubicada en un lugar con relación al tema enfocado tanto verticalmente (o sea según la altura en la que se coloque respecto al sujeto/objeto encuadrado) como horizontalmente (según sea su posición alrededor del sujeto, tomando como referencia el rostro del mismo). Por lo tanto, ambas angulaciones son inherentes al plano.

27

Angulaciones Verticales

Cambian según la altura en la que se coloque la cámara.

Normal: en este caso, el eje óptico de la cámara se ubica a la altura de los ojos del sujeto encuadrado, esté sentado o parado. Esta angulación reproduce la apreciación de un espectador-observador que contempla la realidad que tiene frente a sí en forma directa con sus ojos (véase el ejemplo 1 del plano entero).

Picado: la cámara se coloca por encima del nivel del sujeto u objeto registrado y se inclina, en mayor o menor medida, para mostrarlos. Es un ángulo que representa la im-

presión de estar mirando hacia una zona inferior, por debajo de nuestra mirada. En general, con el ángulo picado, los personajes tienden a verse con un aspecto disminuido y, si se usa con intencionalidad dramática, es para transmitir ideas de insuficiencia, miseria, soledad, retraimiento, derrota, aislamiento, etc.

También advertimos su utilización al mostrar un partido de tenis, de fútbol, de básquet, o al mostrar una movilización en las calles, una procesión religiosa, ya que se busca dar cuenta de la profundidad y extensión del espacio donde se desarrolla la acción (véase el ejemplo 1 del primer plano).

Contrapicado: aquí la cámara se ubica por debajo de la línea óptica del sujeto/s encuadrado, se muestran los componentes del cuadro desde un punto de vista más bajo que la posición para el ángulo normal. En general, es utilizado para aumentar la intensidad dramática de una acción pudiendo comunicar sensaciones de magnificencia, superioridad, hegemonía, victoria, poder, pero también según el contexto de la narración en la que se inserte el plano puede transmitir angustia y debilidad del personaje enfocado (véase el ejemplo 2 del plano medio).

A las dos angulaciones que nos queda analizar se las llaman aberrantes o extremas, ya que desde arriba (cenital) o desde abajo (supina) la cámara se coloca en un ángulo completamente perpendicular al motivo enfocado.

Cenital: aquí la cámara se coloca en un ángulo de 90° por encima del objeto/sujeto encuadrado apuntando directamente hacia abajo. Es una versión extrema del picado. Suele utilizarse con cámaras aéreas que realizan tomas de una ciudad o cuando un personaje se encuentra recostado

sobre el césped y la cámara registra su cuerpo entero en ese contexto (véase el ejemplo 2 del plano detalle y el 1 del plano general corto).

Supina, también llamado nadir: es el otro ángulo extremo, inverso al anterior. Aquí la cámara se coloca a 90° perpendicular desde abajo; es un contrapicado extremo. La cámara apunta perfectamente hacia arriba. Se utiliza mayormente para mostrar edificios desde abajo, mostrando su grandilocuencia; algo que sucede en el cielo o para simular la mirada de un actor recostado que mira hacia arriba, es decir, la subjetiva de un personaje (véase el ejemplo 3 del plano detalle).

Angulaciones Horizontales

Cambian según la posición de la cámara alrededor del objeto/sujeto enfocado.

Frontal: es cuando la cámara se coloca de frente al sujeto/s enfocado. Lo distinguimos porque podemos ver sus dos ojos y orejas completas, sus hombros se ven enfrentados a la cámara (véase el ejemplo del primerísimo primer plano).

Tres cuartos perfil: en esta situación la cámara se ubica a 45° del motivo encuadrado. Podemos reconocerlo ya que observaremos un ojo del sujeto/s enfocado completo y del otro sólo una parte (véase el ejemplo 2 del primer plano y del plano medio corto).

Perfil: aquí la cámara se ubica a 90° del sujeto enfocado, pudiéndose observarse un solo ojo, oreja y hombro (véase el ejemplo 1 del plano medio).

Media espalda: en este caso, la cámara se ubica a 45° por detrás del sujeto; es decir, podrá observarse la espalda del sujeto, pero también si el sujeto está dibujando o escribiendo podrá verse parte del dibujo, de sus manos o de la escritura. Es una posición intermedia entre el perfil y la angulación espalda (véase el ejemplo 2 del plano entero).

Espalda o contraplano: la cámara se ubica por detrás del objeto/sujeto enfocado, es la opuesta a la angulación frontal. Veremos la espalda completa del sujeto enfocado y nuestra visión de la acción o del paisaje como espectadores será igual a la del personaje encuadrado (véase el ejemplo el 4 del plano general corto).

MOVIMIENTO

En el mundo audiovisual, el movimiento puede presentarse de dos maneras: dentro del encuadre o realizados por la cámara.

Dentro del encuadre se los llama, también, movimientos internos a aquellos que desarrollan los actores/personajes u objetos dentro del campo visual encuadrado. Para continuar con nuestra primera clasificación, son aquellos movimientos que realizan los elementos *configurados* del encuadre audiovisual que permiten al espectador tener una percepción del espacio representado.

Y por otro lado, están los movimientos que realiza la cámara, que pertenecen al grupo de los *configurantes*, es decir, externos. Son aquellos movimientos en los que la cámara

se mueve sobre su eje o se desplaza de un lugar a otro, y, también, los movimientos ópticos, en los que la cámara permanece fija en un lugar y sólo se acerca o aleja del motivo enfocado mediante las lentes.

Estos movimientos que recrean la sensación de realidad de la imagen audiovisual, ya que se perciben en el espectador como desplazamientos propios, permiten una mayor comprensión del discurso y se realizan con diferentes finalidades: acompañar el desplazamiento de un personaje u objeto; descubrir elementos importantes de la acción narrada; concentrar la atención sobre un hecho, objeto o sujeto narrado; dotar de un sentido dinámico a la acción; dar impresión de continuidad espacio-temporal; remarcar la capacidad dramática de un personaje; describir un espacio o paisaje, entre otras.

Como dijimos, estos movimientos pueden clasificarse en externos e internos de cámara.

Los movimientos externos de cámara son dos: el paneo o panorámica y el travelling. Mientras que el movimiento interno es aquel que se realiza con el zoom.

Movimiento Panorámico o Paneo

Este movimiento simula la percepción que se tiene al girar la cabeza de un lado hacia el otro o al levantar o bajar la vista mientras nos mantenemos detenidos en un lugar.

El movimiento panorámico es el giro horizontal o vertical de la cámara girando sobre su propio eje y sin realizar ningún tipo de desplazamiento; generalmente, se realiza con la

cámara apoyada sobre un trípode o sobre el hombro del operador. La velocidad de su ejecución debe adecuarse a las posibilidades de lectura del ojo.

El *paneo horizontal* (*pan*) recorre el espacio hacia la derecha o hacia la izquierda sin trasladar la cámara y es generalmente utilizado para seguir la trayectoria de un personaje o describir un paisaje. También puede ser utilizado para relacionar la ubicación de dos elementos de la acción narrada.

El *paneo vertical*, dirigiendo su objetivo hacia arriba o hacia abajo y sin desplazarse, se llama *panorámica vertical* o *tilt*.

Si la panorámica tiene un efecto de giro rápido o violento se lo llama *barrido* y es utilizado normalmente como transición entre un plano y otro, fin de escena o comienzo de la siguiente.

Travelling

En este caso la cámara se mueve, se cambia de lugar, puede desplazarse hacia adelante, hacia atrás, hacia un lateral o en forma circular a través del espacio tridimensional. También pueden presentarse movimientos combinados: se obtienen colocando la misma sobre el hombro del camarógrafo o mediante algún soporte móvil, ya sea sobre un *dolly* –carrol neumático– que se desliza sobre rieles; una *grúa* –que es un brazo articulable en el que hay una plataforma donde va la cámara y que permite elevarla o bajarla, y así lograr angulaciones picadas o contrapicadas de manera más asequible–; un *steadycam* –utilizado a partir de la década de 1980. El término *steadycam* se origina de la fusión de dos vocablos ingleses: *steady* (estable) y *cam* (cámara). Me-

diante un sistema de arneses, el camarógrafo conduce una cámara sostenida por brazos metálicos que la protegen de cualquier irregularidad en su desplazamiento. El *travelling* con *steady* produce una sensación de movimiento ingravido, como un efecto “flotante”, que se mueve de forma liviana y sin vibraciones por el espacio filmado—; un *drome* —donde un multicoptero, equipado con una mini-cámara y un transmisor de micro-ondas, envía la imagen a la base, lográndose de este modo imágenes aéreas en movimiento.

Travelling frontal hacia adelante

Es usado con un sentido introductor para describir un espacio o como un llamado de atención hacia la importancia dramática del objeto o personaje al que la cámara se acerca, generando cierta expectativa en el espectador.

Travelling frontal hacia atrás

Se aplica, muchas veces, como un efecto de revelación, sugiriendo un sentido conclusivo, o para presentar una apariencia más amplia y abarcadora, también sirve para dar una sensación de pérdida de importancia del sujeto registrado.

Travelling lateral

Sirve como acompañamiento del desplazamiento de un personaje, con la cámara trasladándose de forma paralela al mismo personaje o a un objeto móvil, o bien recorriendo un espacio o paisaje estático, pasando de canto

Travelling circular

Este especial movimiento le da cierto carácter envolvente al sujeto o sujetos que rodea, por ejemplo, el encuentro romántico de un hombre y una mujer que corre por una playa y se unen en un fogoso beso o para simular la mirada subjetiva de un personaje que observa lo que tiene a su alrededor.

Los movimientos panorámicos y el travelling se presentan muchas veces en forma conjunta: la cámara gira sobre su eje mientras se desplaza sobre un objeto móvil.

Zoom

El zoom no es un movimiento de cámara, es una lente de distancia focal variable que logra un efecto visual que se asemeja al del desplazamiento de la cámara. Sin embargo, a pesar de las apariencias de movilidad, ella se mantiene estática.

La particularidad del zoom es facilitar la realización de acercamientos, *zoom in*, o alejamiento, *zoom out*, del contenido del campo visual, sin necesidad de realizar verdaderos desplazamientos de cámara.

Lo que hace el zoom es agrandar o achicar los objetos del campo visual a diferencia del travelling que, como se expuso anteriormente, se acerca a ellos respetando el volumen y la dimensión de los espacios de los objetos encuadrados.

Al accionar el zoom de una cámara se pasa de un objetivo gran angular a teleobjetivo.

Si bien el resultado visual difiere entre una toma con zoom y una hecha con *travelling*, a veces pueden confundirse ambas técnicas y cuesta dilucidar cuál se ha empleado en cada caso.

Es posible que se den instancias en las que se combinan movimientos de cámara y de lentes. El zoom combinado con *travelling*, oponiendo el sentido de ambos movimientos, da una extraña sensación visual, realizando, por ejemplo, un *zoom in* hacia adelante y simultáneamente un *travelling* hacia atrás, manteniendo al personaje enfocado en la misma dimensión y generando que el fondo se venga hacia adelante (lo que comúnmente se denomina efecto vértigo).

La composición y la continuidad visual

Se podría establecer que la composición consiste en ordenar los objetos en el plano, buscando conseguir la armonía entre los elementos.

El arte de componer está en saber no solo cómo colocar los objetos, sino qué elementos añadir y qué elementos dejar de lado, permitiéndonos situar una imagen en un contexto o en otro.

A lo largo de los tiempos, los artistas plásticos buscaron la forma de ordenar armónicamente los elementos en sus obras de arte. De las artes plásticas se toman dos reglas destinadas a ordenar los objetos/sujetos, con el fin obtener la máxima expresividad discursiva. La regla áurea, también conocida como de divina proporción o número áureo, permite dividir el espacio en partes iguales, para lograr un efecto estético agradable, criterio abordado por los griegos y por Leonardo da Vinci.

La aplicación de la sección áurea en el plano viene a establecer que la aproximación de los objetos/sujetos más

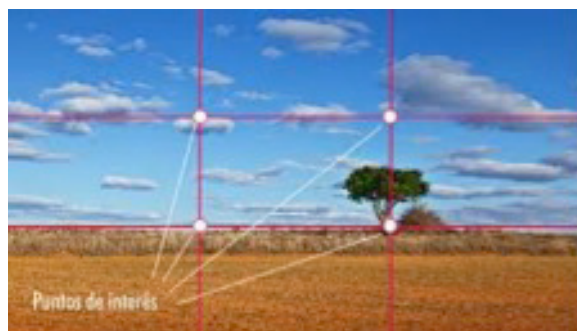
importantes a la sección áurea de los lados obtendremos una imagen más llamativa y equilibrada.



La otra es la regla de los tercios que es una técnica sencilla para aplicar la sección áurea de la imagen. Para abordar esta regla se divide hipotéticamente el espacio de un plano en tercios, tanto verticales como horizontales, y haremos que las líneas y los elementos más importantes de una imagen se ajusten a esos tercios.



Dentro de estas líneas se encuentran los puntos fuertes, que son aquellos que se acercan a los tercios y sus intersecciones, en donde se suele concentrar la atención de la imagen. Estas referencias también nos permiten ubicar objetos, que no podemos evitar como postes de luz en los laterales de la imagen. De esta manera, se evita un quiebre en la imagen.



En la aplicación de la regla de los tercios nos permite descentrar el horizonte, si se busca una simetría entre el cielo y el suelo podemos situar el horizonte en el centro. Pero, de no ser así, trataremos de hacer coincidir el horizonte con uno de los tercios horizontales. Si le damos más importancia al suelo, haremos coincidir el horizonte con el tercio superior; de querer generar más importancia en el cielo, ajustaremos el horizonte en el tercio inferior.

Esta regla también nos permite ubicar a nuestros sujetos u objetos para generar las acciones, dependiendo de la intencionalidad y el criterio discursivo que se busque generar.

Lo que se denomina continuidad visual abarca un conjunto de códigos observados y métodos utilizados casi universalmen-

te para seguir el desarrollo de la acción y el encadenamiento coherente en la acción continua de planos. Esto se sustenta en tres métodos que son: ajuste de movimiento, ajuste de posición y ajuste de la dirección de mirada.

En el ajuste de movimiento se establece que, por medio de un conjunto de planos, se considera que un sujeto se desplaza de un lugar a otro. Se debe establecer que, si el sujeto se desplaza de izquierda a derecha en la continuidad de los planos, no cambie de dirección lo que generaría una confusión en el espectador y correría riesgo la interpretación de estructura discursiva que se pretende desarrollar y argumentar en la trama.



Tomando como estructura la regla de los tercios, si tenemos un sujeto que se dirige a un lugar, se deberá ubicar a este en la línea vertical derecha, permitiendo generar un espacio por delante y así la sensación de que la persona avanza. Estableciendo en la percepción del espectador la existencia

de un espacio al que se dirige independientemente de su existencia en el plano. En caso contrario, si ponemos a una persona que se dirige hacia fuera del plano y se ubica en la línea vertical izquierda de la pantalla, se generará la sensación que el sujeto empuja el plano hacia adelante. Todas estas técnicas y reglas sólo cobrarán sentido en la intencionalidad discursiva que se quiera generar. A modo de ejemplo se puede ver el video *Planos, ángulos y movimientos de cámara* https://www.youtube.com/watch?v=_i8SZKFdc1Y

Bibliografía

- BEAUVAIS, D. (1989). *Producir en video*, Edición Video Tiers-Monde, Montreal.
- HARARI, A. (2013). *Introducción al lenguaje cinematográfico*, Del Aula Taller, Buenos Aires.
- GROSSI, M. (2002). *Elementos de Montaje Cinematográfico*, Centro de Investigación Cinematográfica. Buenos Aires.
- GUBERN, R. (1987). *La mirada Opulenta*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- MARTINEZ ABADÍA, J. (1988). *Introducción a la tecnología Audiovisual*, Ediciones Paidós, Barcelona.
- Revista FotoMundo. (octubre 2011)-N°514 Ediciones Fotográficas Argentina S.A.
- SANCHEZ, R. (2003). *Montaje Cinematográfico. Arte de movimiento*, La Crujía, Buenos Aires. <http://www.thewebfoto.com>

Las tres etapas del proceso de realización

Por *Jorge Jaunarena*

La preproducción, producción y postproducción

Se define a la fase de la realización audiovisual como todos los procesos técnicos y artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que el producto llega al público.

Cuando nos referimos a procesos técnicos, en líneas generales, hablamos de tecnologías (sea cámaras filmadoras, elementos de sonido, iluminación, programas de edición, etc.) y cuando hablamos de procesos artísticos nos referimos a los creativos (la idea, elección del tema, enfoque, tipo de planos, angulaciones, música, etc.).

Cuando se construye una producción comunicacional, la intención es transmitir un mensaje; para que esto se cumpla eficientemente el mensaje debe ser comprendido por el público determinado al que va dirigido. La elección del tema, el enfoque y el armado del equipo de trabajo son etapas fundamentales; la investigación y el guión cerrarán esa

primera etapa junto a la realización de entrevistas e imágenes contextuales, seguido de la búsqueda de materiales de archivo o complementarios y, finalmente, con la edición completarán el proceso de realización audiovisual.

El proceso de realización audiovisual consta de tres etapas: la preproducción, la producción y la postproducción.

La preproducción

Es la primera etapa y entre sus máximos objetivos está el de asegurar las *condiciones óptimas* para la realización. Hay un conjunto de actividades destinadas a la guionización y a la organización de la producción (consiste en la formación del equipo de trabajo, distribución de roles, redacción del proyecto, armado y búsqueda del presupuesto, financiación, plan de producción, de locación y rodaje).

Esta etapa es significativa porque ayuda a evitar errores y olvidos posteriores; además, permite optimizar tiempos y costos. Suele ser la fase más larga de la realización y, tal vez, la más importante porque es la base, el insumo para las siguientes etapas. La preproducción va desde la idea original del video (elección del tema) hasta estructurar el guión que describa el desarrollo del video y organizar el plan de rodaje.

El guión es fundamental para establecer el contenido del video y las condiciones necesarias y óptimas para el rodaje. Poner las ideas sobre el papel obliga a definir las, precisarlas, estructurarlas para visualizar el producto final. El guión es efímero, subsiste hasta que se convierte en producto audiovisual.

Es elegir un tema y trazar una estructura flexible para su encuentro con la realidad; también es el relato cronológico del desarrollo del video, es la forma escrita del producto audiovisual.

La primera etapa de la guionización consiste en determinar el tema del video lo más claramente posible (para no perdernos en el camino), es fundamental tener en cuenta a los espectadores y los objetivos que se buscan.

El tema es el hecho del que trata el video, el asunto del que se habla, el fundamento del guión, lo que da unidad a todos los elementos del video. Es fundamental para orientar la investigación poder circunscribirlo en tiempo, lugar y sector social involucrado.

El enfoque es la mirada que se tiene sobre el tema, el punto de vista, el objetivo; es la dimensión del tema que voy a develar, dónde me sitúo, donde me paro, el centro, el interés. Marca el rumbo del proyecto, la hipótesis del trabajo y está absolutamente relacionado con el público de mira.

Es el objetivo de lo que se pretende lograr (sensibilizar, esclarecer, divertir, crear conocimiento, etc.). Para tomar la decisión de la producción más apropiada es fundamental tener bien claro el público destinatario y sus características.

Una vez definido esto, paso a la etapa de la investigación e indagación. Las hipótesis tienen que ser verificadas pero no confirmadas (al trabajar en género informativo, es probable que la realidad nos cambie algunas de ellas).

Lxs alumnxnxs deberán tener una actitud negociadora con respecto a estos puntos durante el tiempo de preproducción.

Dividir las etapas ayuda:

Hacer un inventario de fuentes; con ellas se sustenta el enfoque, son nuestra usina de información, es la forma de

transmitirle a nuestro público de mira el mensaje, a través de ellas lo desarrollamos. Entre el público y nosotros intermedia la fuente. El tema vale lo que valen las fuentes. Será, entonces, fundamental una buena elección de las mismas y un buen abordaje.

La investigación, el armado y desarrollo de la entrevista se vuelven fundamentales en este momento. Una buena investigación debe ser profunda, compleja y tener variedad de fuentes (ver videos, diarios, libros, internet, etc.).

Recurrir a fuentes cercanas que nos guíen en el tema nos ahorrará y potenciará en los tiempos; si esto no fuera posible avanzar para establecer una agenda de contactos que nos permitan familiarizarnos con el eje de la investigación, que nos guíen, que nos ayuden a ser pragmáticos y concretos, no por ello escuetos, todo lo contrario, cuanto más profunda y amplia nuestra investigación, el tratamiento del tema tendrá una riqueza fundamental para construir una producción audiovisual interesante y compleja.

Están las personas (las fuentes más importantes) y documentos (videos, libros, internet, etc.); además, pueden ser fuentes directas (protagonistas, testigos, el lugar de los hechos) o indirectas que las completan.

En cualquier investigación periodística será fundamental ir al lugar de los hechos y hablar con los protagonistas o los especialistas del tema elegido; pero es necesario recalcar que el lugar de los hechos es fundamental si se quiere encarar una investigación periodística seria.

Ya estamos, entonces, en condiciones de escribir el argumento; se hace una sinopsis de la investigación, se describe textualmente el contenido, el conflicto y los protagonistas sin extenderse (cinco o seis líneas).

Ejemplo:

1. Título: *“Educación universitaria en cárceles: una herramienta para el cambio”*

2. Objetivos y motivación del proyecto: se deberán describir los objetivos principales y la motivación que impulsa a la emisora/productora a realizar este proyecto. Puede completarse a partir de las siguientes preguntas: ¿para qué queremos llevar adelante esta propuesta? ¿Qué queremos lograr en términos de incidencia en la realidad local, regional o nacional? ¿Qué interés tiene el equipo de producción en desarrollar este tema en particular? ¿Con qué conocimientos y experiencias previas cuenta respecto al tema del proyecto? (300 palabras aprox.)

“Pretendemos llevar adelante una propuesta que tenga otra mirada sobre los privados y privadas de libertad en relación a lo que pretenden mostrarnos los medios de comunicación masiva en la actualidad. Esa mirada que pretendemos mostrar es inclusiva, humanizante, que de cuenta q son sujetos de derecho, con posibilidades de transformar su propia realidad si esto les es permitido, una visión distinta a la estigmatizante y que da miedo, pretendida por los medios masivos.

El eje del proyecto está puesto en la educación universitaria en unidades carcelarias del Servicio Penitenciario Bonaerense por parte de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata. Experiencia única de este tipo en la UNLP y en las cárceles argentinas.

Pretendemos relacionar a la educación entendida como derecho humano fundamental, como herramienta liberadora y transformadora de la propia realidad. Relacionarla con los y las privadas de libertad y cómo esta herramienta, con todas las dificultades que conlleva, posibilita otra mirada de la realidad.

Las fortalezas del proyecto son las historias a contar ya que no es común tener acceso a este tipo de temática por parte de los medios masivos de comunicación. Entonces, teniendo en cuenta el trabajo que se viene haciendo en cuanto a la educación universitaria en contextos de encierro por parte de la FP y CS de la UNLP desde el año 2008 hasta la fecha, la idea es mostrar la experiencia a través del video, penetrando en ese mundo carcelario que muchas veces nos es inexpugnable y lleno de desinformación para la mayoría de los habitantes.

Será otra mirada de una realidad que no se conoce, una mirada humanizante e inclusiva sobre la necesidad y el pensamiento de los presos y presas sobre el derecho a la educación y la herramienta de cambio que significa.

Además también es de destacar la relación con el Canal de TV. Universidad de la UNLP, el cual ya se mostró interesado en la temática y ofreció colaboración en la difusión de este proyecto.”¹

3. ¿Considera que alguna región o provincia del país se sentirán más atraídas por los contenidos de la campaña o estarán más interesadas en verla? ¿Cuáles? ¿Por qué?

“En provincia de Buenos Aires fundamentalmente tendrán más interés sobre esta producción, teniendo en cuenta que el SPB corresponde a cárceles bonaerenses (55 establecimientos penales en 25 ciudades de la provincia) y tienen en su interior a aproximadamente la mitad de los privados y privadas

1 Formulario II. Fondo de fomento concursable para medios de comunicación audiovisual (FOMECA). Producciones Audiovisuales / Línea 6 / 2014 / Formato serie de microprogramas. Realizado y presentado por Lic. Jorge Jaunarena.

de libertad de todo el país, con un total de 32.000. Además la Universidad Nacional de la Plata también está en esta región. Por ende más allá que la cuestión carcelaria y los estudios universitarios es un mundo bastante nuevo, oculto e inexplorado para el común de los habitantes, creo que al tratarse de una institución académica con asiento en la provincia y una institución penitenciaria también provincial, es probable que esto genere más expectativa en nuestra región.”²

4. Sinopsis general de la serie: se deberá realizar una sinopsis de la serie en no más de 10 líneas, (150 palabras máximo). Una sinopsis es un escrito con un resumen de la serie, en cuanto a temática y narración; se deben referir los aspectos más relevantes de la historia para dar una visión general de una manera resumida, dejando de lado los detalles y centrándose en lo esencial para el desarrollo del contenido. Debe escribirse en presente y utilizando los recursos narrativos para transmitir al espectador lo que se pretende contar.

“Lo que se pretende contar es como los presos acceden a la universidad, en esta experiencia sin precedentes de la UNLP, cada capítulo refleja el viaje de un privado o privada de libertad hasta la universidad, su pensamiento sobre la educación, la posibilidad de estudiar, de cambiar la propia realidad. También describe cómo se vive en los pabellones universitarios del SPB y las posibilidades educativas q allí se tienen. Sobre el final de cada capítulo se entrevista a especialistas en la materia que le agregarán datos sociológicos, históricos e institucionales al programa (estos serán miembros de organismos gubernamentales y no gubernamentales que se especializan en estas temáticas).”³

2 Op. cit, pág 45.

3 Op. cit, pág 45.

Escaleta: se describen las secuencias y el objetivo de cada una:

TEMA	RECURSO DE VIDEO Y AUDIO	RECURSO DE VIDEO Y AUDIO
<p>1. JL camina por el pabellón de estudiantes universitarios presos, explica cómo atravesó él su trayectoria educativa, aspectos fundamentales de su vida (se crió en una plaza y terminó el secundario en la cárcel y hoy preso le queda la tesis para recibirse de Licenciado en Comunicación Social. Cómo la carrera le cambió la forma de pensar. (Sobre el final aparece un académico hablando de la trayectoria educativa de presos y presas del SPB).</p> <p>2. JL habla sobre lo que significó para él estudiar y lo que esto influyó en sus relaciones sociales como se paró ante la vida y lo que tuvo que pelear dentro del sistema carcelario para hacer valer su derecho a la educación. Cuales son sus temores y dificultades que ve una vez que termine sus estudios. La problemática de la inclusión laboral. (Termina con especialista hablando de las instituciones de encierro y su relación con la educación)</p> <p>3. JM, es un preso que acaba de salir con un régimen de libertad que le permite estar en su casa con una pulsera electrónica que monitorea el Servicio penitenciario Bonaerense, este capítulo muestra el viaje desde su casa despidiéndose de sus dos niños y esposa, hasta llegar a la cursada, en el camino contará aspectos de su vida y lo que significa estudiar en las cárceles. (Termina con especialista hablando de las dificultades para que llegue la universidad a las cárceles)</p>	<p>A. Propuesta estética de Imagen. Vamos a utilizar planos generales que describan los contextos donde se desarrollan las acciones, ejemplo: Facultad de Periodismo de la UNLP (exteriores de fachada, aulas, pasillos, Buffet, etc.). Unidades penales N°9 y N°8 del Servicio penitenciario Bonaerense. (exteriores Fachadas, interiores pasillos, celdas, biblioteca, aulas, etc.). Se utilizará una cámara subjetiva, esta cámara simulará que son los ojos del preso o presa que está mirando las acciones. Plano pecho y plano de cara, para entrevista a privado/a de libertad. Plano pecho y plano de cara para entrevista a especialista (sociólogo, académico, etc.) Todos estos planos se van a ir intercalando en el desarrollo del relato. Excepto en el interior de la cárcel, siempre utilizaremos luz natural y en interiores de cárcel con luz artificial.</p> <p>B. Propuesta de sonido El audio del/la protagonista y o especialista será del relato extraído de la entrevista, será acompañado por música original (instrumental de guitarra) en determinadas ocasiones. Será muy importante el audio ambiente que nos hable del contexto de las locaciones (ej. cárcel, rejas, puertas que se abren, etc. Facultad, aulas, buffet, etc.</p>	<p>8 minutos</p> <p>8 minutos</p> <p>8 minutos</p> <p>Total: 24 minutos</p>

c) Pre-guión (“pre” porque debe ser una estructura flexible para su encuentro con la realidad): es un acontecimiento de los hechos contados unos detrás de otros, que sean asimilables por el espectador a través de procedimientos de narración. Se deberá escribir la propuesta de guión de 2 capítulos
Ejemplo capítulo 1:

ESCENA N° X:

INTERIOR/EXTERIOR – LUGAR/LOCACIÓN – DÍA/NOCHE

Una oración que describe en tiempo presente: Personaje Acción Lugar

Notas sobre la escena y su acción (personaje)

Notas sobre el sonido (en cuadro y fuera de cuadro)

Diálogo Personaje X: “ejemplo de diálogo”

Acción Personaje

Diálogo Personaje XX: “ejemplo de diálogo”

FIN

FUNDIDO A NEGRO

Guión Capítulo 1:

Escena N°1: Presentación y apertura del capítulo y del ciclo:

Exterior – Unidad Penitenciaria N°9 de La Plata. Día.

Plano general largo. Amanece, sobre la imagen aparece el título (placa con letras negras) dice: “Educación universitaria en cárceles: una herramienta para el cambio”, funde el título y aparece otro sobre la misma imagen que describe que: “el 86 % de los presos y presas no tienen la secundaria terminada, que el 82% no tenía trabajo, ni profesión, o tenía situación laboral precaria, cuantos estudian en la universidad y 197 estudian Periodismo”.

Funde a Negro:

Escena N°2:

Interior. Pabellón Universitario de la Unidad Penitenciaria N°9 de La Plata.

Aparece la silueta de JL con los libros debajo del brazo que va tomando mayor presencia en el plano.

Los planos describen el pabellón universitario y las celdas de los estudiantes. JL comienza hablar de las dificultades que tuvo en su vida para poder estudiar. (plano pecho y plano de cara intercalados y también cámara en movimiento que camina junto a él y lo filma desde su visión y desde adelante, lo muestra de frente en plano americano) Terminó la primaria y la secundaria en una institución penal.

Camina por el pabellón de estudiantes universitarios presos de la Unidad N°9, explica como atravesó él su trayectoria educativa, aspectos fundamentales de su vida, se crió en una plaza y terminó el secundario en la cárcel y hoy preso le queda la tesis para recibirse de Licenciado en Comunicación Social. Cómo la carrera le cambió la forma de pensar. La cámara recorre la Biblioteca del pabellón, la habitación de JM, la mesa donde estudia, lo muestra a JM leyendo un texto, calentando la pava para el mate en la cocina, luego cebando mate. Lo muestra con una cámara subjetiva de atrás –desde su visión- y desde adelante, de frente, intercalado con inserts de planos de acción, mientras él va relatando su vida en relación con el estudio y su vulnerabilidad social.

Música de guitarrista original de fondo.

El relato de JLMH se va desarrollado con un plano pecho y plano de cara mezclado con inserts de él mientras va desarrollando las acciones descritas anteriormente en el pabellón.

JL relata lo que significa para él hoy estar a punto de finalizar la carrera.

Funde a Negro

Escena N°3

Interior Unidad N°9. La Plata

El plano con cámara subjetiva desde su mirada y de frente plano americano, describe a JL saliendo de su pabellón, con puertas de rejas que se abren y se cierran (con un fuerte sonido ambiente en el choque de puertas/rejas) y el recorrido por los pasillos de la Unidad Penitenciaria con audio-ambiente.

En vos en off y tiempo presente va describiendo la acción, que transcurre todos los días de su vida hasta subir al móvil que lo lleva a la Facultad.

Escena N°4

Planos generales de Interior y exterior del Móvil de traslado penitenciario en el camino hacia la Facultad de Periodismo UNLP. Intercala con algunos planos pecho de JL

Vos de JL relatando el viaje a la Facultad y sus sensaciones, recuerda el primer viaje a rendir.

El móvil frena le quitan las esposas.

Escena N°5

Exterior Facultad de Periodismo de la Plata

Entra el móvil penitenciario al predio de estacionamiento de la Facultad. Plano general de la Facultad. Plano general de JL bajando del móvil y entrando en la Facultad. Música de fondo.

Escena N°6

Interior Facultad de Periodismo de La Plata.

JLMH relata la primera vez que entró a la Facultad lo que

le da el estudio y lo que significa interactuar con docentes y alumnos/as de la facultad. Cuenta como imagina su futuro en relación al estudio. Imágenes de él por los pasillos, conversando con alumnos/as y docentes, en el buffet sentado en una mesa en el balcón dialogando con compañeros/as, imágenes en una clase con audio del docente.(El audio es la voz de la entrevista de JLMH en primer plano) La escena se desarrolla entre planos generales, cámara subjetiva, primeros planos y planos de entrevista de JLMH.

Fundido negro

Interior. Facultad de Periodismo.

Lic. Jorge Jaunarena - coordinador general y docente de la experiencia educativa en contextos de encierro de la Facultad de Periodismo- habla del estudio en contextos de encierro, de la experiencia de la Facultad de Periodismo, números estadísticos e impresiones políticas del proceso. Primer plano mezclado con inserts trabajando en la oficina y dando clases en la cárcel.

Fundido a negro

Títulos finales.⁴

Además se deben establecer:

- Las preguntas para la/s entrevista/s.
- Los lugares o locaciones, tipos de plano, audios, ritmo, etc.
- Plan de rodaje, días, horas, equipos, entrevistados, locaciones.

4 Op. cit, pág 45.

Para escribir el guión elegimos la Estructura Secuencial:
Estructura: distribución, orden y enlace de las partes de un todo. Plan de construcción.

La unidad de armado es la secuencia: una serie de escenas agrupadas bajo una idea en común, que pueden desarrollarse en distinto tiempo y espacio, pero que tienen una unidad de sentido. Las escenas son un conjunto de planos con unidad de tiempo y de lugar.

El plano en la fase de rodaje es el segmento que se graba ininterrumpidamente (en esta etapa se lo llama también toma); en la fase de posproducción el plano es el fragmento que hay entre corte y corte de edición, es un segmento de espacio-tiempo que tiene una duración determinada.

Diseño del guión

Principio: presentación del tema; se sitúa al espectador frente a los hechos para que los entienda, se presenta a los personajes y el conflicto, se trata de producir interés para que se quiera saber más, para que el público quiera seguir mirando la producción.

Desarrollo: se exponen los datos que sostienen el enfoque, las causas y motivos de los acontecimientos y protagonistas, sus relaciones. Es la puesta en contexto del conflicto; el desarrollo de lo que presentamos en el inicio.

Conclusión: puede ser abierto o para un lado o para el otro de los intereses en pugna, pero debe tener un cierre propio, se cierra la entrega de información y las líneas abiertas en el desarrollo.

La Producción

Una vez terminado el guión y el plan de rodaje entramos en la etapa de la Producción.

Se recopilan todos los elementos auditivos y visuales que formarán parte de la producción final. Es el registro de entrevistas, contextos (acompañan y agregan información al tema) y la búsqueda de materiales complementarios (imágenes de archivo, grabación de voz en off). Es donde se empieza a concretar la realización de lo pautado en el guión. Una producción exitosa es el resultado de una adecuada planificación previa.

Basándose en un plan de grabación previo, se registran las imágenes con la intervención del equipo de realización (camarógrafo, ayudante, sonidista, iluminador, director, productor, periodista, etc.), este equipo varía según si es para un noticiero (por ejemplo, cobertura de noticias de exteriores o móviles en directo van entre dos y cuatro personas) o para un documental (el número de personas seguramente variará).

Según Rabiger, la etapa de rodaje es aquella donde se realiza el proceso global de grabar o filmar un proyecto audiovisual. Se unen tanto el personal humano como los recursos técnicos necesarios para la captura de las imágenes y el sonido para darle forma a lo que se quiere comunicar. En esta etapa es fundamental el rol del director.

Es la comprobación de lo establecido en la preproducción y a la vez permite incorporar ciertos elementos que pudieran ser importantes, esto ocurre cuando se trabaja con información periodística. Cuando hablamos del guión como

estructura flexible nos referimos a esto, a la posibilidad de recabar ciertas cuestiones previas (encontradas en el terreno de los acontecimientos, en el transcurso de la producción o datos nuevos revelados por algún entrevistado/a) que no se habían previsto y que, según evalúen los realizadores, reúnen la importancia suficiente como para ser incorporadas.

Es muy importante revisar y constatar que los elementos técnicos estén completos (baterías, memorias -según el soporte elegido-, micrófonos, luces y recuerde llevar baterías de repuesto de todos estos elementos). Hay que rodar en función de la edición, registrar los planos lo más ordenadamente posible (acción, corte y establecimiento). Si lo que sale al aire es en *directo*, esta será la última fase de la producción. El equipo de producción se encargará de controlar el material de grabación y se preparará para la última fase de la realización.

El entrevistador debe desarrollar la pauta de preguntas realizadas en la preproducción.

Hay que encontrar el mejor lugar para la filmación de la entrevista, no descuidar los fondos que aparecerán y el sonido ambiente según los objetivos planteados. A menudo, resulta muy útil explicar al entrevistado, por adelantado y en términos sencillos, cuál es el tipo de equipo que se utilizará en la entrevista, cómo se piensan efectuar todos los preparativos, los ejes temáticos a abordar sin replicarle las preguntas así las respuestas no pierden frescura. La entrevista es el arte del vínculo, sostiene Jorge Halperín, entonces hay que trabajar para que el entrevistado se encuentre relajado, los elementos técnicos no ayudarán en este sentido. El mismo autor sostiene que las preguntas deben reunir la regla

de las tres C: claras, concretas y concisas. No hacer dos o tres preguntas en una, dividir las en dos o tres ejes temáticos y que sean entre 15 y 20 aproximadamente. Es bueno, como recurso, preguntar al final al entrevistado si quiere agregar algo más o si considera que hay algo importante que no se ha preguntado.

Tomar la máxima cantidad de planos del entrevistado al momento de la entrevista, dialogando, caminando, de sus manos, de alguna acción que esté realizando o que se le pida que realice, imágenes del lugar de los hechos o donde desarrolla sus actividades o su casa y pedirle fotos o imágenes que pueda llegar a tener y que pueden aportar en la edición.

Es fundamental el rol del productor general (coordina equipo técnico, con entrevistados, locación, etc.) para realizar un buen trabajo.

Se convierte en imagen y sonido lo escrito en el preguión; se debe mantener el contacto con las personas entrevistadas por si se debe volver a registrar el lugar (podría haber alguna falla técnica o incorporar algún material de último momento).

Una vez que tenemos el total de los registros es fundamental hacer una desgrabación completa de los mismos y anotar los tiempos para poder trasladarlos al guión técnico final.

Guión Técnico:

ESCENA	AUDIO	VIDEO	TIEMPO
1	Cortina musical	Logo de la Facultad	In - out - total
2	Fade a silencio	Fade a negro	
3	Audio ambiente de calle	Imágenes de exteriores de la Facultad	In - out - total

La postproducción

La posproducción comienza con la edición final, en esta etapa se seleccionan las imágenes y los sonidos que se utilizarán. Después se dispone el orden y la duración definitiva de los planos, atendiendo a la estructura establecida en el guión. Finalmente, aparecen los procesos de sonorización, la gráfica y efectos especiales; este proceso también es conocido como montaje, aunque este término se utiliza en la producción cinematográfica.

El rodaje descompone la realidad en planos; con la edición sucede lo contrario, se rearma. Se trata de construir relaciones sonoras y visuales significativas entre planos (ningún plano se ve por sí solo, sino que está en relación – y así produce sentido en el espectador- con los demás).

La edición es un conjunto de operaciones realizadas sobre material grabado para obtener la versión completa y definitiva de la realización audiovisual. Es la forma final

del producto audiovisual. Se tiene en cuenta el orden de los planos, el ritmo (lo establece la duración del plano editado, el movimiento de la cámara y la acción que transcurre en el mismo) y la sonorización.

La isla de edición no puede resolver por sí misma los problemas referentes al armado final del video, sino que es el realizador quien debe prever hasta el más mínimo detalle de la edición. La materialización del proyecto depende más de las adecuadas decisiones humanas que de la tecnología disponible.

Tanto para la captura, como para la edición, es necesario contar con una computadora

provista de una placa de video y un *software* específico. La computadora, de acuerdo a su capacidad de almacenamiento y rapidez de procesamiento, establecerá las condiciones del trabajo. Las prestaciones del *software* utilizado permitirán mayores o menores alternativas para el tratamiento de las imágenes y los sonidos.

La estructura narrativa toma forma para que pueda ser entendida; se aplican las transiciones entre planos (fundidos, cortes, encadenados, cortina, etc.); se ponen sonidos, títulos, placas, gráficos, efectos de sonido, música y efectos de 3D si es necesario.

Una buena planificación de la edición tendrá como resultado mayor calidad, entonces será fundamental ser cuidadosos y trabajar mucho en ese sentido.

El resultado debe quedar listo para transmitir. Con la edición se logra el reflejo audiovisual del guión. Los materiales rodados o de archivo pueden ser sometidos a procesos correctivos, de color y audio, de cortes de toma, de saltos,

especialmente cuando el material debe cumplir ciertos estándares de calidad para ser emitidos. Finalmente, se copiará el producto editado en la computadora según el formato requerido para su reproducción.

Autores

- BARROSO GARCÍA, J. 1996. *Realización de los géneros televisivos*, Editorial Síntesis, Madrid.
- BEAUVAIS, D. (1989). *Producir en video*, Edición Video Tiers-Monde, Montreal.
- COMPARATTO, D. (2005). *De la Creación al Guión: Arte y Técnica de Escribir para Cine y Televisión*. España: Radio Televisión Española (RTVE).
- HALPERÍN, J. (1995). *La entrevista periodística*, Editorial Paidós, Buenos Aires.
- MARTÍNEZ, P. (2008). *Video Documental Cuencano*. En: materia de Dirección y Producción Documental. Ecuador.
- MILLERSON, G. (1992). *Manual de Producción de Video*, Ed. Paraninfo S.A., Madrid.
- RABIGER, M. (2005). *Dirección de Documentales*, Instituto oficial de Radio y Televisión. Televisión Española.
- RUIZ CÓRDOBA, R. (2005). *El Desarrollo del Video Institucional*. Programa para apoyar el proceso de acreditación en alta calidad del programa de Comunicación Publicitaria. Universidad Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social. Cali, Colombia.

El lenguaje audiovisual en la edición

Por *Martín Barberena*

Primeros balbuceos del lenguaje

En sus primeros veinte años (1895-1915)¹, el cine atravesó una etapa en la que todavía no tenía un lenguaje propio. A este período se lo llamó *cine primitivo*. Al principio, fue la fascinación que ocasionaba en los espectadores la ilusión de movimiento, inédita hasta ese entonces. Luego, tímidamente, los realizadores comenzaron a preocuparse por contar historias más largas y más complejas. El cine, como lo conocemos hoy, fue descubriendo su expresión a fuerza de pruebas de realizadores pioneros que estaban diseminados por todo el mundo.

1 Se suele adjudicar al 28 de diciembre de 1895 como la fecha que marca el nacimiento del cine, cuando los hermanos Lumiere realizaron la primera proyección cinematográfica pública de sus películas con su cinematógrafo (un pequeño aparato que además de filmar proyectaba) en París, Francia. Aunque Edison, en Estados Unidos, con otra máquina llamada Kinetoscopio (de visión individual) ya había mostrado sus pequeños filmes en 1894.



La mayoría de las obras de los hermanos Lumière tuvieron una fuerte influencia documental al registrar acontecimientos cotidianos, como la salida de los obreros de la fábrica, la llegada del tren a la estación o la gente en la playa. Muy pocas veces realizaron ficciones. Por otro lado, los argumentos de los filmes de Thomas Edison eran más circenses, de feria, como un beso, una pelea de boxeo, una riña de gallos o un forzado mostrando su cuerpo.

Sin embargo, tanto las primeras películas mudas de Edison, como las de los hermanos Lumiere, tenían algunas cosas en común. Casi todas duraban 50 segundos, y lo que se contaba se resolvía en un único plano, con un sólo emplazamiento de cámara. El tamaño de plano solía ser general o, a lo sumo, un plano entero. Es decir, toda la acción se desarrollaba sin cortes y desde un único punto de vista.

Las películas del francés George Méliès, a partir de 1896, marcaron la aparición de uno de los primeros directores del cine de ficción. Influenciado por su formación teatral y la magia, ya que también era prestidigitador, Méliès contaba en sus películas historias con decorados muy trabajados, con la utilización del maquillaje y empezó a mostrar algunos trucajes cinematográficos, por ejemplo el uso de miniaturas a escala para representar batallas de barcos.

Sin embargo, en el relato todavía se mantenía el uso de un único punto de vista en toda la escena, similar al del espectador ubicado en el centro de la sala del teatro, con un tamaño de plano general. Además, los encuadres denotaban cierto aplanamiento de la imagen, sin el sentido de la profundidad de campo como la trabajaban los Lumière –que eran fotógrafos–, y el desplazamiento de los personajes hacia los

costados del encuadre, que no marcaron tanto una innovación en el lenguaje audiovisual del director sino una suerte de teatro filmado.

A su vez, el montaje de los filmes consistía en unir las escenas como si fueran los actos de una obra teatral; no existía descomposición de ese espacio donde transcurría la acción. En el cine de Méliès, el perseguido y el perseguidor estaban en un plano general; la cámara permanecía estática. Los objetos iban hacia la cámara y no al revés.

Recordemos que uno de los elementos principales del plano es el movimiento. Pero, en esta etapa de cine primitivo, el movimiento siempre es interno: los sujetos y los objetos se mueven dentro del encuadre. En cambio, la cámara no; ni siquiera para cambiar de posición. No se realizaban, por desconocimiento, los movimientos externos al encuadre, como el *travelling* o la panorámica. Si todos los planos eran generales o enteros, duraban toda la escena, y sin movimiento externo, la narración audiovisual del cine primitivo carecía de un concepto que se llamó, años después, “fragmentación del espacio escénico”. Pero ese proceso requirió algunos años de afianzamiento.

Consolidación de un lenguaje

Roman Gubern señala que los parámetros espacio-temporales en la unión de dos planos consecutivos tienen una primera catalogación. Es decir, al yuxtaponer dos planos, los cineastas comenzaron a trabajar con el espacio y con el tiempo, lo que derivó en algunas innovaciones para construir el relato:

- Se podía cambiar de escala en el tamaño de plano o cambiar de punto de vista con respecto al plano precedente.
- Se podía cambiar de lugar o de espacio (contiguo, próximo o lejano al plano precedente).
- Se podía saltar en el tiempo en el mismo espacio (inmediato consecutivo, tiempo posterior o tiempo pasado).
- Se podía cambiar de lugar y de tiempo a la vez; con las formas mencionadas anteriormente.

El cine, entonces, empezó a trabajar con el tiempo y con el espacio en forma fragmentada. El plano es la unidad básica del montaje, es un fragmento de espacio y de tiempo. Esas unidades -los planos- empezaron a ensamblarse de manera que el espectador entendiese que eso que estaba viendo transcurría como un todo continuo. Es decir, el público no reparaba –aun no lo hace, capturado por el relato y por la perfección de las uniones– que esas unidades de espacio-tiempo muchas veces, por cuestiones de producción, se filman o graban en tiempos diferentes. De algunas de esas técnicas nos ocuparemos hacia el final del texto.

Hubo muchos precursores que aportaron importantes innovaciones para que el cine evolucionara y tuviera un lenguaje autónomo, especialmente entre 1895 y 1908.

Entre los más importantes podemos mencionar a los británicos de la llamada Escuela de Brighton (usos del montaje narrativo, de la cámara subjetiva, la utilización de los planos detalle o el recurso del fundido); el camarógrafo de los hermanos Lumière, Alexander Promio (que descubrió el *travelling* montando la cámara en una góndola en Venecia en

1896); el mencionado Méliès (el uso de maquetas, la cámara acelerada); y el norteamericano Edwin Porter (uso del montaje alterno, mezclar fragmentos documentales con ficción y armarlo como un todo continuo, uso dramático del primer plano y de la panorámica).

Sin embargo, los historiadores del cine, en general, coinciden en que fue el realizador norteamericano David Griffith quien logró reunir en su película *El nacimiento de una nación* (1915), una consolidación del lenguaje cinematográfico con una entidad propia, más allá de las herencias que había tomado de otras artes como el teatro, la fotografía o la literatura².

Así, Griffith desarrolló en esa película la fragmentación del espacio escénico a pleno: los distintos tamaños de plano (unía un plano general con un plano medio o un primer plano), la narración alterna, el *flashback*, el fundido a negro y la cámara móvil. Como señala el crítico e historiador, Homero Alsina Thevenet, “Griffith coordinó y manejó esos recursos, creando una primera gramática cinematográfica y apartándose de la práctica habitual que era el teatro filmado, con cámara quieta, acción única, personajes vistos de cuerpo entero” (Thevenet, 1993).

2 El cine tomó del teatro la condición de espectáculo público compartido en una sala, y también el encuadre rectangular. De la fotografía heredó la escala del tamaño de plano, la iluminación, el encuadre y la profundidad de campo. De la literatura tomó el esquema de narración. Y del cómic el concepto de elipsis visual.

Es importante, para entender esta evolución en el lenguaje y la importancia de las innovaciones de estos pioneros, ubicarse en el contexto de la época. Ese espectador primitivo tuvo que aprender a leer o codificar un primer plano, porque no estaba acostumbrado. Por lo tanto, se impresionaba ante el cambio brusco de la porción que ocupaba un rostro en la totalidad del encuadre.

En la actualidad, con más de cien años de cultura cinematográfica, más otras seis décadas de cultura televisiva, muchos de estos aportes están naturalizados.

Las generaciones que nacieron viendo televisión desde muy chicos tienen un bagaje audiovisual incorporado; las nuevas tienen una sobredosis de cultura audiovisual. Sin embargo, algunas de estas técnicas permanecen vigentes y se siguen utilizando, aunque con mayor perfección técnica y dinamismo.

La construcción de sentido en la unión de planos

El término montaje³ en lo audiovisual se puede interpretar con dos dimensiones. Una es la operación técnica que consiste en seleccionar y empalmar los planos de un film (Russo,

3 El término "edición" es similar al de montaje. Sólo que al primero se lo denomina para video y televisión (primero analógico y ahora digital). La diferencia consiste en que mientras en el cine se corta y empalma físicamente la película (los fotogramas), en el video la información se manipulaba electrónicamente de un casete a otro. Actualmente, con la edición digital, se trabaja la imagen y el sonido con el lenguaje binario, en ceros y unos. Pero la organización de seleccionar planos para darle un orden y una duración es la que más nos interesa.

1998). Y la otra, que tiene que ver mucho más con el lenguaje audiovisual, es la que lo toma como el “principio organizador de todo film en cuya estructura haya distintos puntos de vista” (Russo, 1998). El montaje, entonces, regula la selección, el ordenamiento y la duración de cada uno de los planos que aparecen en toda obra audiovisual. En la cátedra nos interesa sobre todo esta última concepción del montaje o la edición (que va más allá de lo cinematográfico, aunque haya nacido allí), porque es la que nos va a permitir trabajar y pensar sobre el discurso audiovisual, sea como espectadores reflexivos o como realizadores.

Algunas ramas del montaje

Para la década de 1920, el lenguaje cinematográfico estaba consolidado, sobre todo en Estados Unidos, donde el cine ya era una industria poderosa. Al espectador, por lo tanto, ya no le alcanzaba con ver pequeñas películas ni tenía la fascinación de los comienzos, cuando el cine era un simple atractivo de feria. Quería ver historias, pero además había entendido que esas narraciones se hacían a partir de un lenguaje. Había aparecido un código que podía comprender. Entonces los realizadores podían contar, por ejemplo, dos acciones alternadas (el paradigma sería el rescate en el último minuto), ir al tiempo pasado brevemente mediante un *flashback*, o si era más largo se constituía en un *racconto*, podían empalmar tanto un plano cintura con un primer plano. El espectador entendía el nuevo lenguaje; al igual que los realizadores, el público había desarrollado un aprendizaje de lo audiovisual.

Por lo tanto, el montaje, como forma narrativa, tuvo algunos linajes fundadores que todavía hoy se mantienen. Pero, además, ha trascendido lo cinematográfico para llegar a otros medios audiovisuales, como la televisión (en sus múltiples géneros y formatos) y, aún más, se ha propagado más allá de la ficción para funcionar eficazmente en lo periodístico o en el documental.

Eduardo Russo sostiene que una de las formas más comunes de clasificar los distintos tipos de montaje es de acuerdo a su función, donde aparecen dos principales: el montaje narrativo, donde se unen los planos para relatar una historia, y el montaje expresivo, donde se yuxtaponen los dos planos para producir un efecto directo, una idea, en el espectador (Russo, 1998).

El montaje narrativo

Este tipo de montaje es aquel donde lo que se privilegia es la historia. Todo está en función de la narración. Afirma Russo que “el espectador, capturado por el relato, no advierte la discontinuidad de los planos, suturándolos uno con otro y convirtiendo el montaje en una operación invisible” (Russo, 1998).

Daniel Beauvais señala que este tipo de montaje se suele usar cuando queremos contar una historia, resaltar un hecho o describir un acontecimiento de manera lógica -de causa a efecto- y cronológica -en el orden real del desarrollo de los hechos- (Beauvais, 1989).

En ese armado de diferentes planos, la preocupación fundamental del realizador es que la historia se entienda, progre-

se, siga un ordenamiento, y mantenga la estructura clásica del relato en tres partes: introducción, desarrollo y final. Además, cada plano permite que la acción avance y agrega información para esa historia.

La mayoría de los diversos relatos audiovisuales, que vemos en cine y en televisión (de mayor o menor duración), se rigen por el montaje narrativo: una película, una nota periodística de cualquier noticiero, una publicidad, un documental o una serie son, en definitiva, historias que se nos cuentan y donde la edición está en función de narrarla.

El montaje expresivo

Luego de la revolución de 1917, en Rusia, se nacionalizó la industria cinematográfica y dos años más tarde se creó la Escuela Cinematográfica del Estado. Allí, un grupo de jóvenes cineastas, muchas veces con escasos materiales para trabajar, comenzaron a experimentar con el montaje. Entre los nombres más importantes de la llamada “Escuela Rusa”, que contribuyeron a la investigación y el desarrollo del montaje, se pueden mencionar a Lev Kulechov, Vertov Pudovkin y Sergei Eisenstein.

Una de esas experiencias fue el célebre *efecto Kulechov*, en honor a su creador. Este realizador tomó, de una vieja película, un primer plano de un actor muy conocido en Rusia (Iván Mosjugin) y realizó tres copias idénticas. En ese plano, el actor tenía una expresión muy neutra, deliberadamente inexpresiva. Luego, empalmó el mismo primer plano con el plano de un plato de sopa antecediéndole; hizo lo mismo con el pri-

mer plano y el cadáver de un hombre en la tierra y el primer plano con una mujer semidesnuda, en pose sensual. En el orden objeto-sujeto, el enlace fue mostrado a espectadores inadvertidos (de que se trataba del mismo primer plano) y todos coincidían en que el actor expresaba en su rostro el hambre, la angustia y el deseo.

La importancia de la prueba de Kulechov fue que puso en evidencia el poder creador del montaje en tanto producción de sentido, y lo que podía generar en el espectador, que activaba emocionalmente según el plano estímulo que le precediera. Se comprobó, además, como indica Eduardo Russo, que “vemos en el cine una ficción que se amolda notablemente a nuestros deseos” (Russo, 1998).

Para Román Gubern, la importancia del experimento “revelaba que el efecto del montaje era el de una interacción entre dos estímulos (planos signos) consecutivos” (Gubern, 1987).

Esta manera de empalmar los planos para activar al espectador según el plano precedente y los posteriores, hace que seamos víctimas permanentes del efecto Kulechov.

Los programas actuales, realizados con material de archivo, son una muestra permanente de este tipo de montaje. Uno de los pioneros en los documentales o informes sobre material pregrabado fue el psicólogo y realizador Miguel Rodríguez Arias. A partir de un archivo de más de 35 mil horas grabadas de la televisión, seleccionaba distintos fragmentos y le daba una coherencia narrativa.

Uno de esos documentales es una biografía de Maradona, llamada *Una historia de amores y odios* (1994). Un ejemplo de producción de sentido en el discurso audiovisual es

cuando enlaza una declaración del periodista Samuel Gelblung, diciendo que Maradona “hoy por hoy es un personaje incontrolable” y a eso le siguen diversos planos del entonces jugador realizando notables jugadas donde los rivales, efectivamente, no lo pueden controlar. Un efecto Kulechov moderno.

Pero además se deja en claro, con el orden de planos elegido, cuál es la postura con respecto al tema Maradona como figura pública por parte del realizador, que en este caso es favorable.

Otro montaje alternativo podría haber sido que a la declaración de Gelblung le siguieran imágenes de Maradona detenido por droga en 1991, o cualquier otro escándalo; la declaración de Gelblung lo decía seguramente en ese sentido. El montaje es el que construye el discurso en la sucesión de planos elegidos. En este caso, a la palabra “incontrolable” se le podía otorgar distintos significados. Se optó por una, con una premisa clara.

Kulechov también trabajó el montaje desde un concepto de geografía ideal, que se le ocurrió cuando accidentalmente no pudo rodar un plano donde dos hombres tenían que mirar un poste con un tendido eléctrico. Entonces lo resolvió por separado. Filmó a los dos hombres mirando hacia arriba (en otro lugar y en otro día) y luego el poste con los cables. Al unirlos construyó espacio unitario e imaginario. En otro montaje, realizó una mujer ideal con diversas partes de muchas actrices (Gubern, 1987). La mirada opulenta

Del mismo modo, hace algunos años, unos alumnos del Taller de Producción Audiovisual I debían realizar un video minuto de una peluquería. Rodaron todos los planos con las

acciones dentro de la peluquería, que estaba en Los Hornos y a la cual no podían volver por cuestiones de producción. Pero se olvidaron de grabar un plano de la fachada del negocio, con lo cual el video no tenía un plano que estableciera el lugar donde se desarrollaba la acción. Resolvieron el asunto grabando un plano de otra peluquería y lo agregaron al principio del video. De esta manera construyeron un espacio unitario. Para el relato del informe todo era coherente; para el dueño de la peluquería, que gentilmente accedió a que lo registraran, seguramente no.

La construcción artificial, el falseamiento, está presente todo el tiempo en lo audiovisual. A veces, con manipulaciones deliberadamente intencionadas; otras veces, la artimaña está realizada para que el relato se comprenda mejor.

Sergei Einseinstein profundizó las experiencias del montaje comenzadas por Kulechov y las superó trabajando la unión de planos desde otra concepción. El montaje no estaba para ser una suma de planos como se entendía hasta entonces (para dar coherencia al relato, es decir, el mencionado montaje narrativo), ni siquiera como una interacción entre dos planos, como trabajaba Kulechov, sino “como su colisión y conflicto, colisión de dos conceptos de la que surge un tercero en la mente del espectador” (Gubern, 1987). Es decir, de la unión de dos planos signos surge un tercer concepto, una idea.

Así, a Eisenstein se le adjudica lo que se denominó *montaje ideológico*. Un paradigma de este tipo de montaje es la secuencia final de su película *La Huelga* (1924), donde se muestra una represión por parte de la policía a los huelguistas y, en forma paralela se intercalan planos de una matan-

za de animales en un matadero, que nada tenían que ver con la historia lineal (con la acción) que se venía contando. Eisenstein rompe con la línea narrativa de la historia e incorpora unos planos que, por su analogía, quieren generar en el espectador un tercer concepto mediante el choque de esos planos: que los obreros son matados como animales.

El célebre comienzo de *Tiempos Modernos* (1935) de Chaplin es un poco más sutil, aunque, en definitiva, con una reflexión bastante amarga y pesimista. A un plano de un rebaño de ovejas corriendo amontonadas hacia una misma dirección, junto con una música *off* instrumental dinámica, le sucede otro (con la misma música) donde decenas de personas caminan apurados, aglutinados, y en la misma dirección, para ir a trabajar. Dos planos que al juntarlos generan una metáfora. Cada plano por separado dice una cosa, pero el orden elegido y la unión genera un tercer concepto: que los hombres van a trabajar como un rebaño de animales. Al incluir al hombre en el segundo plano, Chaplin está implicando al espectador, que se ve reflejado.

El montaje ya no está sólo al servicio de contar una historia, sino que puede comunicar ideas. Muchas veces como metáforas o símbolos; a veces con sutilezas y otras no tanto.

Un ejemplo actual de montaje ideológico es cuando el programa “Televisión Registrada” (TVR) realiza informes con material de archivo. Había uno, hace algunos años, que trataba sobre los famosos que leían al escritor indio Osho (1931-1990). En cierto fragmento aparece una modelo (que había manifestado públicamente que leía a ese autor) diciendo “hola” en una fiesta con una sonrisa, algo bebida y saludando con la mano; a ese plano se lo une con otro don-

de un *Teletubbie*⁴, con una voz deliberadamente infantil y saludando también con la mano, dice “hola”. Al unir esos dos planos se está construyendo un montaje ideológico, con el fin de generar una idea en el espectador. Al reunirlos, se articula el contenido parcial de cada uno de esos planos, que genera un concepto nuevo.

Del mismo modo TVR ha comparado al senador Carlos Reutemann con el personaje Juan Peruggia de la tira *Todos contra Juan* (interpretado por Gastón Pauls), para simbolizar, por su analogía en la postura al caminar, cabizbajo y encorvado, a un personaje perdedor, fatigado y abatido.

La edición multicapas

La construcción del montaje de los planos siempre ha sido en el cine y la televisión de características lineales. Sea en el empalme de los fotogramas, a través de la moviola en el cine, o como la transferencia de imagen y sonido de un *videocassette* a otro en video; el armado de los planos, con la duración definitiva, se realizaba en forma horizontal. Es decir, a un plano le sigue otro y así articulamos el discurso audiovisual.

La tecnología permitió una diversidad de efectos visuales para que el plano no sólo se ordenara linealmente uno

4 *Los Teletubbies* son personajes de un programa de la BBC orientados a bebés y niños de edad preescolar.

tras otro -un montaje en sentido horizontal- sino que apareció la posibilidad de agregarle “capas” al contenido original de un plano, lo que deriva en un montaje vertical, un viejo postulado de Eisenstein -en la década del treinta-, al concebir simultáneamente varios elementos en el plano, como si fuera un collage. El efecto del *chroma key*, procedimiento por el cual se sustrae electrónica o digitalmente una parte de la imagen (en general azul o verde) para incluir otra imagen, es uno de los primeros ejemplos. Es decir, por cada plano se puede realizar un múltiple plano.

Uno de los programas televisivos que más aprovechó el montaje multicapas en sus notas fue “Caiga Quien Caiga” (CQC). En un informe sobre los nuevos graduados de una escuela de policía, por ejemplo, aparece un perro común que está atado. Al agregarle a ese plano una boina en la cabeza del animal con los colores de la bandera de Jamaica, más una canción de Bob Marley, convierte un simple plano de un perro atado moviéndose de un lado para otro en un eficaz *gag* donde aparece un perro amante del reggae y la marihuana.

Del mismo modo, han sido víctimas de este montaje multicapas centenares de políticos o famosos, convertida su imagen en payasos, piratas, alcohólicos, codiciosos, babosos, etc. Una capa que agrega una nariz de payaso, un parche, nubes de alcohol, el signo pesos, una moneda dorada o baba puede generar un montaje ideológico mucho más rápido y efectivo que uniendo dos planos.

Parte de la eficacia del montaje multicapas se debe a cuestiones tecnológicas que permiten realizarlo, pero también a la audacia o la irreverencia de jóvenes editores, y una estética moderna de este tipo de programas de comienzos

del nuevo siglo, influenciados por el antecedente de los dibujos animados. Allí ya se apreciaba la superposición de símbolos en un mismo plano. El signo pesos en los ojos para explicar la ambición o los corazones en el aire para representar el estado de enamoramiento de un personaje, son chistes clásicos de los *cartoons* de los años cincuenta y sesenta. Otra influencia declarada por Mario Pergolini son las películas cómicas de los hermanos Abrahams y David Zucker como *¿Y dónde está el piloto?* (1980), *Top Secret* (1984) o *La pistola desnuda* (1988), donde la eficacia del *gag* viene de lo que se ve en primera instancia y también lo que sucede atrás en el plano.

El *raccord*

74

Es un concepto que los editores tienen muy en cuenta al momento de ensamblar los planos. Según el montajista Pedro del Rey es “el modo de unir dos planos dando continuidad al movimiento, de tal modo que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos que rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada” (Del Rey, 2002). *Raccord* es un término francés que significa «ajustar, empalmar o enlazar». Y alude sobre todo a acciones que se desarrollan de manera continua. Según Gubern, el *raccord* tiene, entre sus funciones principales, la de “disimular o enmascarar la discontinuidad formal que supone pasar de un plano al siguiente” y también “expresar eventualmente el paso de un período de tiempo entre ambos planos” (Gubern, 1987).

La elipsis

Gracias a poder trabajar con el tiempo y el espacio en la narración pronto se descubrió la elipsis, que consiste en la supresión de tiempos, acciones y espacios en el relato para permitir que la historia avance. Esto ha dado grandes resultados al poder sugerir cosas sin mostrarlas, dado que el espectador da por sobreentendido acciones o tiempos muertos que se suprimen para acelerar el ritmo del relato. De esta manera, en tres planos podemos contar como un personaje llega de un lugar a otro (sale de su casa, viaja en el micro, llega a su trabajo). A no ser que algo importante suceda para la historia, el espectador comprenderá lo sugerido y se habrán evitado morosidades en el relato innecesarias para el desarrollo de la historia. Del mismo modo se puede sugerir, por la expresión en el rostro de una víctima, horrores o monstruos que muchas veces no aparecen en la pantalla. El asesino serial Hannibal Lecter, en la película *El silencio de los inocentes* (1992), destroza la cara de un policía en su escape de la cárcel, pero todo lo que vemos es un plano entero de la víctima atada antes de ser agredida y luego un plano de Lecter pegando con un machete mientras las manchas de sangre salpican en su remera blanca. Es el poder sugestivo del fuera de campo, aquello que en rigor no vemos, pero que está presente en la construcción mental que hacen los espectadores.

Continuidad visual

La continuidad, afirma Eduardo Russo, “es una estrategia comenzada por la puesta en escena en cuanto a la correspondencia de los espacios visible en cada plano, y continuada por el montaje” (Russo, 1998). Por su parte, Daniel Beauvais menciona tres reglas de continuidad visual para filmar o grabar y luego editar una acción que se desarrolla de manera continua y que garantizan el *raccord*.

Estas reglas son:

El *ajuste en el movimiento*: cada plano debe respetar el movimiento que realiza el personaje en el plano anterior. Como indica el autor, cuando cambiamos de ángulo o de tamaño de plano “los gestos, los movimientos o las acciones que éste ejecuta deben ser continuos de un plano a otro” (Beauvais, 1989).

El *ajuste de los sujetos en el encuadre*: en una situación típica con dos personajes que están dialogando enfrentados se suele respetar que uno se ubique siempre a la izquierda y el otro a la derecha del encuadre. Pueden estar por momentos de tres cuartos perfil, de perfil, o casi de frente, pero cada personaje se mantiene a un lado y otro del encuadre. Esto facilita al espectador la ubicación de dónde está cada uno de los personajes.

El *ajuste en la dirección de miradas*: está en relación con la regla anterior. Las miradas se cruzan, por lo tanto, deberán ser opuestas. Esto permite recuperar en distintos planos la idea de diálogo entre, por ejemplo, dos personajes. Conocido como plano y contra-plano, la dirección de miradas está dada por el eje de acción, esto es, la línea imaginaria

que une los dos elementos más importantes de la escena. Además, en la composición del encuadre se suele dejar -al tener siempre a un personaje a la izquierda y otro a la derecha- cierto espacio libre, un “aire”, hacia donde dirige su mirada, que será devuelta por el otro personaje en el plano siguiente; esto dará la idea de continuidad.

Estas tres reglas básicas se basan en la llamada *ley de 180 grados*, teoría de la línea imaginaria o simplemente ley del eje. Es una convención del lenguaje audiovisual. Como sostiene Beauvais, “nos da indicaciones importantes porque establece el código de referencia al espacio, tal como se le representa en cine y video en la mayoría de los países del mundo” (Beauvais, 1989). Tiene la función de ubicar al espectador con respecto al lugar donde se está desarrollando la acción y nos permite ubicar la o las cámaras de manera que luego podamos ensamblar los planos con la continuidad mencionada anteriormente.

Es imprescindible tener en cuenta siempre que el espectador no estuvo ni estará presente en la filmación o grabación, por lo tanto, tenemos que ubicarlo en el espacio donde sucede la acción, y también respecto de la ubicación de cada uno de los personajes, se trate de una entrevista o un *clip* con acciones determinadas o cualquier actividad que grabemos.

En una situación de diálogo entre dos personajes, por ejemplo en una entrevista, hay un eje de acción que une imaginariamente a los elementos más importantes de la escena. En este caso, esa unión está dada por la dirección de sus miradas. Esa línea delimita dos semicírculos iguales alrededor del eje.

Para que las tres reglas se apliquen, deben ubicarse las cámaras en uno de los dos semicírculos para luego, en la edición, tener garantías de cada uno de los personajes va a estar mirando hacia la misma dirección, y no a veces mirando para un lado y luego para el otro. Sino el espectador estaría desorientado. Donde nosotros ubiquemos la cámara al momento de grabar es lo que nos asegura la continuidad en la reconstrucción posterior de esos distintos planos durante la edición.

Algunos recursos de montaje

Existen ciertas técnicas para ensamblar los planos que facilitan los *raccords* o ajustes entre plano y plano. Algunas están más cercanas o tienen más valor para la acción que se está contando (recursos *conceptuales*) y otras tienen que ver con la información visual que contiene ese plano (recursos *formales*) en tanto formas, figuras, colores o inclusive movimientos que predominan en el encuadre.

Poder incluir este criterio en el momento de la edición nos puede facilitar la tarea y además mejorarla, porque son recursos que tienen que ver con el lenguaje y va más allá de la tecnología disponible.

Entre los recursos *conceptuales* podemos encontrar:

La *acción/reacción* es el típico caso del montaje narrativo; un personaje dispara, otro cae. Alguien que habla, otro que contesta.

La *asociación* consiste en unir los planos por asociaciones entre el plano anterior y el siguiente, o muchas veces por

pequeños grupos con denominadores comunes. Un ejemplo eran las presentaciones de “Fútbol de Primera”, cuando al inicio solían tomar distintos planos de varios partidos y los ordenaban por pequeñas unidades temáticas: tres o cuatro planos de *bloopers*, árbitros, caídas, festejos, hinchadas. Hay un criterio de asociación que predomina en el armado.

Las *entradas y las salidas* de cuadro tienen que ver con las leyes de continuidad visual explicadas anteriormente. El sentido direccional de un personaje que sale de cuadro a la derecha de la pantalla deberá entrar a la izquierda en el siguiente plano para respetar la dirección que mantenía en su trayecto.

La *dirección de miradas* entre “dos personas que se hablan o se dan la cara deben mirar en dirección opuesta. Esto es evidente cuando los dos sujetos son vistos en el mismo plano, pero debe mantenerse cuando cada uno aparece aislado en un plano cercano” (Beauvais, 1989). Las miradas de dos personajes se unen en una línea imaginaria; un personaje mira hacia un lado y en el otro plano esa mirada es correspondida por otro personaje.

La *integración del espacio off* es cuando integramos elementos nuevos en el plano siguiente que estaban fuera de campo.

Algunos recursos formales

El *corte antes, durante y después del movimiento* se tiene en cuenta durante la acción interna que se está realizando; por ejemplo, a un personaje que está martillando se

lo puede descomponer en planos antes de que empiece la acción, durante o después de que la termina.

La *zona de cuadro* tiene que ver cuando se empalma el plano por la misma zona del encuadre; esto hace que el centro de atención se mantenga y el *raccord* sea más fluido.

La *asociación cromática, tonal y formal* entre los planos es cuando hay una asociación de los colores o las formas que tienen. Distintos personajes u objetos con similitud en las formas o los colores.

El *movimiento externo con movimiento externo*: ensamblar planos que vienen con un travelling de izquierda a derecha y en el siguiente mantienen la misma dirección; puede combinarse por ejemplo un travelling con una panorámica. Es el movimiento externo el que facilitará el *raccord*.

Con el *ocultamiento* se tapa el objetivo de la cámara y eso señala el corte, ya que cubre de negro todo el encuadre. CQC lo hacía muy seguido cuando había dos cronistas cubriendo un mismo evento. Un periodista le pasaba “la posta” al otro tapando con el micrófono la cámara.

El *desocultamiento* es la operación inversa al ocultamiento, se destapa el objetivo de la cámara y eso descubre la imagen. En el ejemplo anterior, el segundo periodista de CQC toma “esa posta” destapando el objetivo con su micrófono y apareciendo en cámara.

El *movimiento interno con el movimiento interno* es cuando hay mucho movimiento interno se pueden combinar planos realizados con la cámara quieta y unirlos por el movimiento de los sujetos u objetos que hay en el encuadre.

Bibliografía

- ALSINA THEVENET, H. (1993). *Historia de cine americano: (1893-1930). Desde la creación al primer sonido*. Alerres, Barcelona.
- BEAUVAIS, D. (1989). *Producir en video*. Edición Video Tiers-Monde. Montreal.
- DEL REY, P. (2002). *Montaje. Una profesión de cine*. Ariel Cine. Barcelona.
- GUBERN, R. (1983). *Cien años de cine*. Bruguera. Barcelona.
- GUBERN, R. (1987). *La mirada opulenta*. Gustavo Gili. Barcelona.
- MARTIN, M. (1990). *El lenguaje del cine*. Gedisa. Barcelona.
- RUSSO, E. (1998). *Diccionario de cine*. Paidós. Buenos Aires.
- SÁNCHEZ, R. (2003). *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. Ediciones La Crujía. Buenos Aires.

Nociones Básicas sobre el Adobe Premiere Pro CS5

Por *Juliana Gardinetti* y *Natalia Spadea*.

El producto audiovisual planificado en la pre-producción y grabado en la producción, termina de construirse en la etapa de post-producción, mediante el proceso de edición que aquí se abordará.

Debido a la amplitud del tema y a la variedad de aristas desde las que se lo puede trabajar, en este material se dejaron de lado aquellas nociones relacionadas a la construcción de sentidos en la edición y se decidió desarrollar los contenidos vinculados al trabajo técnico, ya que es un aspecto que suele interesar a lxs estudiantes y no hay mucho desarrollo bibliográfico al respecto.

Pero, antes de presentar las nociones básicas vinculadas al manejo del programa de edición de videos *Adobe Premiere*, resulta indispensable hacer un repaso de las tareas y condiciones previas que se tienen que tener en cuenta a la hora de planificar la edición de los materiales audiovisuales.

Como primera medida se debe realizar un visionado o pautado en el que se anotan las características del pla-

no (encuadre, sonido, etc.), la referencia temporal (en qué minuto y segundo del material está ubicado) y, en caso de necesitarse, las observaciones pertinentes. Este proceso es fundamental para conocer el registro realizado y poder organizarlo, como así también para hacer una primera selección de los planos que se utilizarán en el producto final. Obviamente, el mismo no es espontáneo u arbitrario, sino que responde a la planificación de la pre-producción y a los resultados de la producción.

Luego se realiza el guión final con el que se va a ir a la isla de trabajo. En él se plasmarán las decisiones tomadas por lxs realizadorxs en cuanto a las imágenes y sonidos seleccionados para construir el relato, el orden de los mismos, su duración, transiciones, efectos, etc. Cabe destacar que este instrumento es de vital importancia ya que permite plasmar el debate grupal sobre la construcción del sentido del video, revisar la coherencia del relato y de los recursos utilizados y ahorrar tiempo de edición, dejando la posibilidad de hacer una revisión final más exhaustiva y los cambios que se crean convenientes.

Cuando se llega a la isla de edición (ya sea la que proporciona la Facultad de Periodismo, la que contrataron por fuera del ámbito académico o la que organizaron en sus hogares) es aconsejable contar con todas las piezas de trabajo: el registro propio, la música seleccionada, las fotos, la voz en off grabada previamente, el texto de los títulos o placas redactado, etc. Este material será llevado en algún soporte digital (pen drive, CD, DVD, disco extraíble o se puede utilizar el celular). Incluso, es recomendable tener copias en más de uno, por si surge algún inconveniente.

En el caso de las ediciones realizadas por fuera del ámbito de la Facultad, se puede grabar en el momento alguna voz en off o bajar una canción de internet pero, como se mencionó, lo ideal es ya tenerlo resuelto para agilizar el proceso.

Es importante que, previamente, se conozca el formato de los materiales que tienen lxs estudiantes con el fin de saber si son compatibles con el programa, si hay que convertirlos o si la cantidad o calidad de los pixeles es suficiente para asegurar los requerimientos básicos del material que se elaborará (ver páginas 5 y 6).

Finalmente, antes de iniciar la edición, en la computadora de la isla se arma una carpeta del grupo de trabajo, en la que se van cargado todos los archivos, es decir todas las piezas de imagen y sonido con las que se va a trabajar.

En el momento de la edición es cuando las piezas del rompecabezas, que se tenían descriptas en los visionados y ordenadas en el guión de edición, finalmente cobran sentido unas con otras. Gracias a las posibilidades que brinda el programa de edición (en este caso el *Adobe Premiere*, pero puede ser cualquier otro) se puede cortar, pegar, agregar movimiento a las imágenes fijas, superponer sonidos, subirlos o bajarlos, agregar información gráfica, efectos, transiciones, etc., con el objetivo de comunicar una idea utilizando el lenguaje audiovisual.

La idea del presente escrito parte, entonces, de una instancia en la que estas decisiones ya fueron pensadas y sólo resta conocer las herramientas técnicas para poder aplicarlas.

Requisitos para utilizar el programa de edición Adobe Premiere CS5

El *Adobe CS5* es una suite (paquete) de aplicaciones de diseño gráfico, audio y video, entre las que se encuentra el *Adobe Premiere* con el que se pueden editar producciones audiovisuales.

Las islas de edición de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) trabajan con la versión CS5, que se puede instalar en computadoras hogareñas que cumplan con las siguientes características mínimas:

- Procesador Intel Core 2 Duo o AMD Phenom II.
- Sistema operativo de 64 bits: Microsoft Windows Vista
- Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con
- Service Pack 1 o Windows 7
- 2 GB de RAM (se recomienda 4 GB o más)
- 10 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación, se necesita espacio libre adicional durante la instalación.
- Disco duro de 7200 RPM
- Para editar en HD es necesario contar con una buena placa de video.

Si no se cuenta con estos requerimientos, se tendrá que instalar alguna versión del *Adobe Premiere* más antigua que no requiera tanto espacio disponible en el disco duro o una menor memoria RAM, como por ejemplo la versión CS4 del programa que sólo necesita 4 GB de memoria de almacenamiento. También se pueden utilizar editores más simples como el *Movie*

Maker, aunque las posibilidades son infinitamente menores.

Instalar versiones anteriores que no incluyan la suite y sólo cuenten con el programa de edición de *Adobe Premiere*, tal es el caso de la versión 2.0, tiene sus ventajas y desventajas. Por un lado, no se necesitan tantos requerimientos técnicos y el espacio de memoria necesario para el buen funcionamiento del programa será considerablemente menor, pero por otro lado las posibilidades se verán notablemente reducidas y esto conllevará un trabajo extra de conversión de materiales para que el programa los pueda reconocer.

Mientras más actual sea la versión del *Premiere*, mayores van a ser los formatos que el programa de edición reconozca, lo que permitirá una optimización del tiempo al no tener que convertir videos o audios para poder editarlos. También la posibilidad de incorporar efectos, transiciones o herramientas para mejorar y trabajar con imágenes y sonidos serán más numerosas en las versiones actualizadas.

Presentación del programa de edición Adobe Premiere CS5

Primero hay que hacer clic en el ícono del *Premiere* que está en el escritorio. Ahí se abre una ventana, en la que está un listado con los últimos proyectos trabajados y unos íconos: *Nuevo Proyecto*, *Abrir Proyecto* y *Ayuda*.

Al hacer clic en *nuevo proyecto* se abre una ventana en la que se establecen todos los ajustes del proyecto. Si se leen de arriba para abajo están las siguientes opciones:

La primera que aparece tiene que ver con el Área de título seguro. Esto permite establecer el borde para títulos. Después viene el Área de acción segura en la que se establece el porcentaje de borde que se marcará como zona segura para acciones.

Los dos puntos que continúan son para configurar el formato de visualización de video y audio, mientras que el que le sigue permite señalar el formato de captura de video. De todas formas, se sugiere dejar las configuraciones predeterminadas del programa.

Luego, las últimas opciones permiten indicar cómo se va a llamar el proyecto y en qué carpeta de la PC se va a guardar. El Premiere crea una carpeta en el disco duro al comienzo de cada nuevo proyecto; en la misma almacena los archivos que captura, los archivos de audio conformados y de pre-visualización que crea, y el propio archivo del proyecto.

Cabe destacar que el programa de edición almacena solamente una referencia de los archivos pero no video, audio, o imágenes fijas. Los programas de edición de videos trabajan de forma virtual, es decir, las modificaciones a imágenes y sonidos, o los efectos que se aplican, sólo tendrán forma final al ser exportado el video terminado; es decir, si posteriormente se mueve, elimina o cambia de nombre un archivo utilizado en el proyecto, el Premiere no podrá encontrarlo cuando se abra el mismo. Por eso lo ideal es cargar todo en la carpeta del grupo antes mencionada. Para comprender mejor este proceso hay que pensar en la edición como el armado de un rompecabezas, en donde se le da un orden a pequeñas fichas que cobran sentido al acomodarlas.

Si se cambia el nombre de las fichas o la ubicación original, el programa no las encuentra o no las reconoce y, por lo tanto, en el proyecto no van a aparecer (en la línea de tiempo, en vez de ver la imagen seleccionada, aparece la pantalla en rojo-amarillo con mensajes en diferentes idiomas como, por ejemplo, letras chinas). La forma de solucionar esto es mostrarle al programa el camino correcto para llegar a ese archivo, con la opción *reemplazar fotograma clave*, presionando el botón derecho del mouse sobre el archivo afectado.

Pero, volviendo al reconocimiento y preparación del programa *Adobe Premiere*, al iniciar un nuevo proyecto se puede especificar el estándar de televisión, el formato de vídeo y otros ajustes, que se aplican a la totalidad del mismo, por lo que la mayoría de ellos no se pueden cambiar una vez creados.

Luego de que se estableció la configuración inicial, se hace clic en ok y se abre una nueva ventana de configuración de secuencia. Ahí se presentan varias opciones de formatos de video y se elige el que corresponde a los materiales que se tienen; por ejemplo: si es HDV, DV Pal, DV Ntsc, etc.

Como se mencionó anteriormente, es importante conocer el formato de video principal, es decir el correspondiente a la mayoría de los registros que se tienen, a fin de elegir en esta etapa la configuración del proyecto de acuerdo a esas características. Por ejemplo, si la mayoría lo grabaron con la cámara de la Facultad, se va a optar por un proyecto DV Pal, pero si por el contrario se grabó con una cámara Canon C100, Panasonic AF 100 o Sony Fs 100 –por citar algunos ejemplos de esas marcas– se va a tener que elegir el proyecto AVCHD. La forma de optar por uno y otro es simple: se

ven las propiedades del clip grabado y se elige en función de eso, o se pone en los buscadores de internet la marca y modelo de la cámara y así se obtiene el tipo de registro que hace y, por lo tanto, las características del proyecto que se debe iniciar para editar.

Además del formato, se tiene que elegir la resolución con la cantidad de píxeles y si es progresivo o entrelazado.

Los videos digitales suelen ser generalmente entrelazados (“i”), es decir que cada fotograma está compuesto por líneas horizontales que conforman los campos: campo par (contiene las líneas pares) y campo impar (contiene las líneas impares). Durante el proceso de escaneo los dos campos se intercalan formando un fotograma.

Por otro lado, los videos grabados en progresivo (“p”) cuentan con cada uno de sus fotogramas completos, por lo tanto si tenemos un archivo a 24p quiere decir que fue grabado a 24 fotogramas reales (cámaras de cine digital).

A un video se le puede asignar cualquier tamaño y relación de aspecto según las necesidades; sin embargo, existen una serie de estándares de relaciones de aspecto basados en las pantallas universales:

1. Relación 4:3, basado en la pantalla de TV clásica, el ancho es 1,33 veces el alto.
2. Relación 16:9, basado en los monitores y TV Wide-Screen, el ancho es 1,77 veces el alto.
3. 320 x 240 - 4:3. Baja resolución, optimizado para la web.
4. 640 x 360 – 16:9. Baja resolución, optimizado para la web – Wide-Screen.

5. 720 x 405 – 16:9 Resolución estándar para DVD con aspecto Wide-Screen.
6. 720 x 480 (Resolución estándar) Es el tamaño de video basados en la norma NTSC.
7. 720 x 576 (Resolución estándar) Es el tamaño de video basados en la norma Pal.
8. 1280 x 720 – 16:9 (Alta definición). Video de alta definición para dispositivos informáticos, internet y HD-TV.
9. 1920 x 1080 16:9 (Full HD). Video de máxima resolución para dispositivos informáticos de buen rendimiento, producciones profesionales, HD-TV.

Cuando ya están establecidos todos los ajustes, se aprieta ok y se abre la pantalla del programa en la que ya se puede editar. La ubicación de las ventanas que contiene el programa se presentan por defecto como en la siguiente imagen; existe también la opción de modificarlas, arrastrando los paneles de un lugar a otro.

Si bien se destacó previamente que antes de abrir el programa se sugería cargar todas las piezas de sonido e imagen en una carpeta de trabajo, puede pasar que tengan materiales grabados en cassette y necesiten digitalizarlos para poder incluirlos en la edición. Si editan en la Facultad de Periodismo, eso se realiza previamente (se deja el cassette en el Área de Producción Audiovisual con un Pen Drive unos días antes de la edición), pero si lo hacen en sus hogares tienen que ir a la barra superior: archivo, y ahí a la opción Captura. Así se abre una ventana en la que hay comandos de grabación, que se deben apretar para comenzar a digitalizar la parte del video que les interesa.

El Premiere captura a través de un puerto digital, como un puerto FireWire o SDI y los guarda en el disco como archivos en formato AVI. En este caso, se sugiere señalar la carpeta en la que se habían guardado los demás archivos para tener todo el material junto e importarlo al proyecto de una sola vez. De esta manera, no solamente se logra una mejor organización sino, fundamentalmente, un mayor rendimiento del programa, ya que este no debe recurrir a diferentes sitios en la PC para buscar el material.

Hay que tener en cuenta que se perderán los tiempos de los originales de cámara y los planos pasarán a ser archivos almacenados en un proyecto del programa; por esta razón, es necesaria una buena organización e identificaciones claras, por ejemplo asignándoles el número establecido en el guión de edición y alguna referencia a su contenido.

Una vez que está todo capturado, se importan los archivos que se guardaron en la carpeta mencionada en el inicio y los que luego fueron capturados con el programa. Para esto se tiene que ir con el cursor a la zona de importación señalada en el gráfico (página 7) y apretar el botón derecho del mouse; ahí aparece la opción de importar, se busca en la zona de la computadora en la que está guardada la carpeta con todos los archivos, se seleccionan y listo. Con esa acción se llevan todas las piezas para editar a la interface en la que se está trabajando. Retomando la idea del rompecabezas mencionada anteriormente, este paso sería el equivalente a recoger todas las piezas y ponerlas sobre la mesa para armarlo, es decir, se lleva todo el material (imagen y sonido) al programa para comenzar a darle orden final según el guión de edición. Las placas, los efectos y las transiciones de imagen y sonido se trabajan al editar el material.

Cabe aclarar que los archivos de video digitales tienen una serie de características por su formato que determinarán su calidad, su tamaño y su reproductibilidad, y que si bien el Premiere CS5 acepta una gran variedad de ellos, quizás algunos no los tome y se tengan que convertir.

Los formatos de video más conocidos por su universalidad son *QuickTime (MOV)*, el *AVI (Audio Video Interleaved)* y el estándar *MPEG (Moving Pictures Experts Group)*, pero puede pasar que algún archivo con estas extensiones no sean aceptados por tener datos codificados y no contar con los códec necesarios para su reproducción. En esos casos también sería necesaria la conversión del material o instalar los códec adicionales.

Además de los fragmentos de video, se importan los audios, fotos, etc., que también tienen determinados formatos. En el caso de los audios, los más comunes son MP3, WAV, WMA y AIF entre otros, mientras que los vinculados a las imágenes fijas que se resaltan son PNG Y GIF, que se usan para animaciones y permiten realizar transparencias, o el generalizado JPG.

En relación a las imágenes fijas también hay que revisar previamente el tamaño y la resolución de las mismas, ya que al querer utilizarlas en la edición puede pasar que sean muy pequeñas en relación al tamaño del proyecto y, por lo tanto, no se alcancen a ver en la pantalla o que quizás tenga pocos DPI o PPP (píxeles por pulgada) y, al ponerlas en el video, baje la calidad del material con imágenes pixeladas. Por ejemplo, si el proyecto es un DV Pal, las fotos o archivos digitales fijos tienen que tener un tamaño cercano a 720 x 576 y una cantidad de PPP mayor a 72 DPI, ya que mientras más tiene, mejor es la calidad de la imagen.

En el caso de querer utilizar una presentación de Power Point o Prezi como parte del video, hay que tener en cuenta que el Premiere no reconoce este tipo de archivos, es decir, no permite importarlos e incorporarlos al proyecto. La forma de lograrlo es exportar cada placa del Power Point por separado, en formatos compatible como por ejemplo JPG o PNG, y luego ponerlas en la línea de tiempo en el orden de la presentación. En el caso del Prezi, se debe convertir el archivo a un formato de video. Existen conversores que permiten hacer de una presentación con Prezi, un archivo de video en formato AVI.

Además de la zona de importación, en la interface presentada arriba se encuentran el monitor de origen, en el que se reproducen los clips en bruto, y el monitor final, en el que se va viendo la edición realizada en la línea de tiempo. Cada uno de los monitores muestra una regla de tiempo y los controles para reproducir, pasar cuadro por cuadro (con el fin de seleccionar lo más certeramente posible), señalar la entrada y salida de un fragmento (con los corchetes se marca el cuadro de inicio y de final del fragmento elegido), exportar fotogramas para crear imágenes fijas, etc.

En la imagen se ven las diferentes funciones que permite esta zona de trabajo. Ahí están:

- 1- Las reglas de tiempo, que muestran la duración de un clip en el monitor de origen y de la secuencia en el monitor de programa.
- 2- El visualizador de duración, que muestra la cantidad de tiempo que transcurre entre el punto de entrada y de

salida del clip o de la secuencia.

3- Y las visualizaciones de tiempo actual, que muestran el tiempo del fragmento que se está reproduciendo.

Por otro lado, siguiendo el gráfico principal presentado en la página 7, está la línea de tiempo en la que se van ubicando las distintas piezas de la edición, se les otorgan el tiempo, se les aplican los efectos, transiciones, títulos, etc.

En la línea de tiempo se encuentran las diferentes pistas de video y audio sobre las que se va a trabajar. En principio aparecen dos o tres de cada una de manera preestablecida, pero, obviamente, se pueden agregar o eliminar las que se consideren de acuerdo a las necesidades del proyecto.

Es importante señalar que las pistas se leen (o se visualizan y escuchan) de arriba hacia abajo, por lo que, si tenemos que poner un título, la placa en la que se escriba el mismo se va a ubicar en la pista de video 2, arriba de la imagen sobre la que va el título, que iría en la pista de video 1.

Cada una de estas pistas permite diferentes acciones desde el panel de la izquierda. De esta forma se puede bloquear una pista completa para evitar que por error se produzcan cambios. La manera de hacerlo es con un clic en el cuadradito vacío entre el ojo y el triángulo, y se verifica porque aparece un candado en ese espacio y rayas en la línea bloqueada.

Otra de las acciones es ocultar la reproducción de una línea, por ejemplo en la que se pusieron los insert, para ver el material sin ellos, o en la que se puso la música de fondo. Para esto se tiene que hacer clic sobre el ojo en el caso del video, o sobre el parlante en el caso del audio, y se reproducirán las demás líneas sin la anulada.

También está el ícono del óvalo blanco, mediante el que se puede establecer un fotograma clave de inicio y otro de cierre en la línea de imagen o sonido en la que se está trabajando con el fin de, por ejemplo, marcar un fundido al bajar uno de ellos. Es decir, para que una música quede de fondo, se tiene que poner un ícono de óvalo (eligiendo la herramienta de pluma y marcando con el botón derecho del mouse y la tecla control) en donde empieza a bajar y otro en donde termina de bajar, siempre van en dupla. Lo mismo hacemos en la línea de video si queremos fundir a negro o a otra imagen que esté en la línea de video de abajo.

Tiene, además, una regla de tiempo, un Indicador del fotograma que está visualizado, una barra del área de visualización que al extenderla o acortarla permite ver los fragmento ubicados en las diferentes capas de video y audio; la barra del área de trabajo, en la que se especifica el área de la secuencia que desea pre-visualizar o exportar, entre otras funciones.

El proceso de edición

En cuanto a la edición en concreto, si bien se empezó con el recorte de clips en el monitor de origen, es en la línea de tiempo donde se va armando el producto final editado. Ahí se pueden recortar los bordes, estirar, cambiar de velocidad, etc.

Las pistas de video se pueden combinar como se crea conveniente, poniendo por ejemplo un video base en una línea, insert en la siguiente, *videograph* en la otra, etc.

Por ejemplo, para poner un título o *videograph* se tiene que ir a la opción Archivo, Nuevo y Título. Si se quiere hacer un

texto con recuadro se tiene que ir a los íconos de la izquierda y abajo, que hay rectángulos, círculos, cuadrados, etc., elegir el color y marcar sobre la zona de trabajo el recuadro que se quiere hacer. Una vez realizado, se puede agrandar o achicar como en cualquier programa que trabaja con estos elementos. También se le puede agregar imágenes, para lo cual se tiene que ir a Título, Logo e Insertar logo. Con respecto al texto, se selecciona la opción yendo a la letra T y, del lado derecho, aparecen las opciones: se elige la tipografía, el color, el tamaño, etc., y se escribe el texto elegido.

En el caso de las pistas de audio también se puede hacer una combinación de las siguientes opciones:

- 1- Mono (monofónica): contiene un canal de audio.
- 2- Estéreo: contiene dos canales de audio (izquierdo y derecho).
- 3- 5.1: contiene tres canales de audio frontales (izquierdo, central y derecho), dos canales de audio traseros o envolventes (izquierdo y derecho) y un canal de audio de efectos de baja frecuencia (LFE) dirigido a un altavoz de graves.

Es importante aclarar que, para modificar un clip de audio, se puede aplicar un efecto al propio clip o a la pista que lo contiene. Para esto hay que verificar si el volumen está bajo o alto mirando en el clip la altura de la forma de onda.

Además, con el mezclador de audio se pueden realizar ajustes mientras se escuchan pistas de audio y se ven pistas de video. De forma predeterminada, el Mezclador de audio muestra todas las pistas de audio y el atenuador maestro.

Hay que destacar que los ajustes de sonido que se pueden hacer con este programa tienden a mejorar las grabaciones realizadas, trabajando con la ganancia, por ejemplo, pero no pueden limpiar sonidos ambientes que se superponen a la voz de un copete o entrevista ya que se trabaja con el clip de sonido completo con todo lo que tomó en el momento del registro del material. Es decir, los sonidos se pueden mejorar, pero lo más aconsejable es cuidar la toma de sonido en el momento de la grabación.

Para trabajar en esa línea de tiempo hay un panel de herramientas que ofrece las siguientes opciones, entre otras, de acuerdo a lo que se necesite:

Herramienta Selección: es la estándar para seleccionar clips, elementos de menú y otros objetos en la interfaz de usuario. Se usa, por ejemplo, para realizar una acción que afecte esa selección, como aplicar un efecto, eliminarla o moverla en el tiempo.

Herramienta Ampliar velocidad: permite acelerar o ralentizar un clip en una línea de tiempo, sin cambiar los puntos de entrada y salida del clip.

Herramienta Cuchilla: seleccione esta herramienta para realizar un corte en un clip de la línea de tiempo.

Herramienta Pluma: seleccione esta herramienta para establecer cada fotograma clave (se hace clic y se presiona Control).

Herramienta Mano: sirve para mover el área de visualización de una línea de tiempo a la derecha o la izquierda.

Herramienta Zoom: se utiliza para acercar y alejar el área de visualización de una línea de tiempo.

Herramienta de desplazamiento y de rizo: se utiliza para ajustar el corte, o punto de edición, entre dos clips.

Finalmente, los últimos puntos que se muestran en el gráfico de inicio del apartado (página 7) son efectos y transiciones. El primero se refiere a los que se pueden aplicar a los diferentes clips para agregar características visuales o sonoras; los efectos se aplican sobre cada clip de imagen o sonido para transformarlo con un sentido estético-comunicacional. Están los efectos estándar que se eligen desde el panel de efectos y para hacerlo hay que seleccionar el deseado y arrastrarlo al clip en la línea de tiempo; entre ellos hay grupos separados por función que permiten, por ejemplo, ajustar color y luminancia, cambiar color a blanco y negro, distorsionar la imagen, estirar una imagen para eliminar bordes desprolijos, invertir las imágenes tipo espejo, etc. Por ejemplo, si se hace un video histórico se puede convertir una fotografía color a una en blanco y negro (el efecto está en control de imagen/blanco y negro), se puede recortarla (usando transformar/recortar) o aclarar una imagen oscura (ajustar/sobra/iluminación), entre otras opciones. Se hace clic en el efecto y luego se acomoda de acuerdo a las necesidades, yendo a control de efectos que está en la solapa de la derecha del monitor de origen. Entre ellos están los efectos de Movimiento, Opacidad, Reasignación de tiempo y Volumen.

El efecto Movimiento permite hacer girar o ajustar la escala de un clip dentro de un fotograma de vídeo, como así también animar clips a través del establecimiento de fotogramas clave. Así, por ejemplo, para hacer un movimiento de zoom en la imagen se tiene que poner un fotograma clave en la posición y otro en la escala de inicio y, luego, otros dos en la posición y escala a la que se quiere llegar; así, al reproducir el fragmento, se va a mostrar el movimiento marcado por las variaciones de escala y/o posición.

Finalmente, las transiciones permiten establecer el paso de un plano al otro. Si no se utiliza ninguna de las opciones, se dice que el paso es por corte, pero también se puede hacer por fundido a negro, fundido encadenado (que son las más utilizadas), pestaños, cortinillas, etc. Entre las múltiples opciones de transiciones de video están las de disolución a color, a negro, a blanco, a imagen, transición por paso de hojas, rotación, apertura de puertas o telones, zoom, etc., y todas se encuentran en el mismo listado señalado en el cuadro de la página 7.

Para su aplicación, los dos clips en los que se va a establecer deben encontrarse en la misma pista, sin espacio entre ellos. La duración predeterminada de una transición, tanto de audio como de video, es de 1 segundo; pero la duración y la alineación de una transición pueden ajustarse después de colocarla y ahí se achica o estira.

Por último, una vez que se culminó con el proceso de edición, se tiene que realizar el *render* final. En este proceso el programa interpreta y reconoce las modificaciones que se les han hecho a las imágenes y sonidos, es decir: los cortes de los videos, la modificación de tamaños de las fotos, las transiciones, los fundidos de sonido, etc. Para hacerlo se marca en la regla superior de la línea de tiempo el inicio y fin de todo el video editado y se presiona la tecla Enter. El tiempo que lleva la realización del *render* depende de las características de la computadora con la que se esté trabajando.

Existen dos funciones que todo editor conoce y aplica constantemente: la función de guardado (presionando la tecla control más la letra S —*save*) y la función de deshacer (presionando la tecla control más la letra Z).

De todas formas, existe un modo de hacer que el programa reconozca la función de guardado automáticamente cada cierto tiempo; es decir, podemos *setearla* para que guarde los cambios, por ejemplo cada dos minutos. Para hacerlo se tiene que ir a la solapa Edición, luego Preferencias y Guardado automático. Una vez seleccionado se pueden elegir dos cosas: cada cuánto tiempo guardar el proyecto automáticamente (lo que hace el *Control S*) y la cantidad máxima de versiones anteriores a las que se puede volver (*Control Z*).

Entonces, volviendo al final de la edición, una vez culminado el producto audiovisual se guarda con control S y se exporta para que todas esas partes trabajadas en las diferentes pistas de imagen y sonido queden condensadas en una pista de imagen y una de sonido y pueda ser grabado en un DVD, Pen Drive u otro soporte.

La forma de exportarlo es haciendo clic en archivo, elegir del listado la palabra exportar, ahí tomar la primera opción que es medios y se abre una nueva ventana en la que se seleccionan las características de salida del material. Una vez que se eligió cómo se va a exportar el material (se sugiere que se respete las características del proyecto) se hace clic en el botón exportar y listo.

Con estas referencias, el presente texto tiene la pretensión de dejar planteadas algunas de las nociones básicas vinculadas a la edición de videos desde el punto de vista técnico (manejo del *Premiere Pro CS5*). Obviamente, este programa plantea muchas más posibilidades que las presentadas en este escrito, pero se eligieron estas por ser las más utilizadas en los trabajos de los estudiantes de la carrera a la hora de construir el sentido del producto audiovisual elaborado.

Bibliografía

Formatos de Video Digital, Tecnología Multimedia II, Facultad de Bellas Artes. UNLP.

Manual Uso de Adobe Premiere Pro CS5 y CS5.5.

VAZZA, F. *La Edición en Video. Tecnologías y procedimientos*, Ficha de Cátedra N° 3, Taller de Producción Audiovisual I. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP.

El sonido en la narración audiovisual

Por *Martín Barberena*

El sonido, algunas definiciones

El sonido “es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire” (Rodríguez, 1998). Sin embargo, el aire no es el único medio por el cual se propaga el sonido. El medio que transmite las vibraciones sonoras influye en el modo de percibir el sonido, como sucede, por ejemplo, cuando escuchamos un sonido dentro o fuera del agua. Otro modo de comprobar esto es la experiencia que tenemos cuando escuchamos nuestra voz, que suena muy diferente a como la escucha alguien que está a nuestro lado. La explicación es que mientras nosotros la escuchamos a través de nuestra estructura ósea, quien está al lado lo hace a través del aire. El registro de cualquier grabación también recibe esas vibraciones por el aire y por eso cuando nos escuchamos grabados podemos constatar cómo difiere nuestra voz, porque el medio por el cual se propaga es diferente.

Adrián Birlis define al sonido como “un estímulo que a través de nuestro mecanismo de audición interpretamos como una sensación” (Birlis, 2007), mientras que Juan Carlos Asinsten aporta que “para que haya sonido es preciso que un cuerpo material vibre, que haya un soporte material que propague esas vibraciones y, por último, que las mismas sean capaces de impresionar los nervios auditivos del oído” (Asinsten, 2015).

El sonido grabado y la acusmatización

Desde que Edison inventó el gramófono en 1877 y logró aislar el sonido de su fuente original, la tecnología del audio evolucionó constantemente; ese hallazgo repercutió años más tarde en la producción audiovisual.

El término *acusmatización* significa “aquello que se oye sin ver la causa del sonido” (Chion, 1998). Lo acusmático se refiere a esos sonidos que escuchamos sin ver las fuentes sonoras que los ocasionan. Lo contrario a esta idea sería un sonido visualizado, ya que el mismo está acompañado en la imagen y así podemos ver el origen de eso que escuchamos. En lo audiovisual, este tipo de sonido se utiliza constantemente.

“La acusmatización aísla los objetos sonoros y los convierte en portadores de conceptos” porque, según Ángel Rodríguez, “el sonido prescinde de su fuente y se conecta con un sentido nuevo que ya no tiene nada que ver con su origen directo sino con su forma sonora y con su situación en el contexto audiovisual” (Rodríguez, 1998).

La construcción entre imagen y sonido permite crear sentido mezclando dos grandes tipos de significantes: los signos visuales y los signos sonoros. Entre los elementos visuales significantes está la imagen (móvil o fija) y los signos escritos que aparecen en el plano (cualquier texto), mientras que en el plano sonoro estos elementos se clasifican en voces, ruidos y música (Casetti, y di Chio, 1990).

Esta independencia del sonido grabado, procesado y ubicado en otro tiempo y espacio al original, proporcionó grandes cambios en la comunicación de masas, entre los que se destacan la radiodifusión, la televisión, el cine sonoro y muchas formas de comunicación colectiva.

Pero en lo que al lenguaje audiovisual se refiere, esta acusmatización ha desencadenado algunas opciones narrativas importantes para la producción audiovisual. Rodríguez señala tres muy significativas: el doblaje, la ambientación musical y la creación de efectos sonoros.

El doblaje

Se elimina el sonido de las voces originales para reemplazarlas por otras realizadas por actores de doblaje en el idioma de cada país. El doblaje es una fase muy importante en la industria del cine y sobre todo en la televisión. Hay países donde el espectador está más acostumbrado, por eso rechaza los subtítulos y el idioma original, por lo que se dobla casi todo lo que se ve, por ejemplo en países como España o Italia. Además, cada experto de doblaje suele doblar siempre al mismo actor, al menos cuando son artistas muy

reconocidos, pero a su vez hay una nueva construcción del personaje al estar doblado. El espectador televisivo está tan acostumbrado a asociar a algunos personajes muy populares con misma voz doblada que no puede admitir otra, y eso se hace evidente cuando, excepcionalmente, algún personaje es doblado por otra voz a la habitual, lo que produce un rechazo natural en el espectador, que no concibe esa voz diferente para ese personaje. Porque lo notable del doblaje es que “ha permitido la construcción de nuevos personajes partiendo de la recomposición del par voz-imagen y posibilita mezclar los rasgos físicos y de expresión gestual de un actor con la capacidad de expresión oral y sonora de otro” (Rodríguez, 1998).

Ambientación musical

La musicalización de determinadas escenas en los filmes es tan obvia como eficaz. La música incidental repercute en el espectador de manera imperceptible y refuerza estados emocionales de los personajes, sentimientos que fluyen de la escena, momentos dramáticos y brindan información muchas veces de manera sutil que implican emocionalmente al espectador.

Efectos sonoros

Contribuyen a otorgarle realismo a la escena, para que las cosas vistas en pantalla suenen en forma sincrónica. Paradójicamente, los resultados de esos sonidos no suenan

como en la vida real: es el caso de los golpes, los disparos o inclusive los pasos de determinados personajes. Sin embargo, para el código narrativo de la ficción, el espectador está más acostumbrado a esas formas sonoras que al sonido real que produciría eso que está viendo. La tarea del ingeniero de sonido es la de realizar los sonidos sincrónicos que luego son agregados en posproducción y garantizar que las cosas suenen. Pese a que hay muchos bancos de datos con sonidos pregrabados, muchos profesionales de ese rubro siguen grabando sus propios sonidos o recreándolos en estudios de grabación para luego posproducirlos con diferentes herramientas.

El ingeniero de sonido Bert Burt trabajó en la primera trilogía de la saga *Star Wars* (1977-1983) y fue uno de los creadores de sonidos que quedaron en la historia del cine¹. Un ejemplo es la creación del lenguaje del personaje Chewbacca, y ante la idea de George Lucas de crear una banda sonora “orgánica” se le ocurrió grabar animales (leones, tigres, morsas y osos), los compaginó y el personaje expresaba la furia con un sonido extraído de un oso, ternura a partir de un tigre, o armaba pequeñas frases con la mezcla de varios animales.

1 Fue el responsable de crear el sonido de los sables láser con registros de un viejo ventilador de techo (luego trabajados en la computadora), los disparos de las armas con un chasquido al frotar tensores de acero, la respiración del personaje de Darth Vader (grabando en un regulador de un tanque de buceo) o la voz del robot R2D2 (haciendo balbuceos como si fueran de bebé y luego trabajados con un sintetizador).

El sonido en el cine, un poco de historia

La primera película con sonido fue *El cantor de jazz* (1927) de la empresa Warner Bros., en Estados Unidos. Un dato más simbólico que cierto, ya que desde los comienzos del cine (1895) hubo experiencias fallidas de incorporarle sonido. Lo cierto es que el cine sonoro a partir de esa película vivió una transición de dos años, hasta diciembre de 1929, entre el cine mudo (sistema Vitaphone) y el sonido en celuloide (sistema Movietone). Las películas de ese período eran sólo en parte sonoras.

En rigor, durante la etapa de cine mudo (1895-1926), el sonido estaba presente “en vivo” con algunas de las proyecciones cinematográficas. Como afirma Marcel Martín, “cada sala disponía de un pianista o de una orquesta, encargados de acompañar las imágenes con efluvios sonoros de acuerdo con una partitura compuesta especialmente o con indicaciones proporcionadas, a veces de un modo muy preciso, por la empresa productora” (Martín, 1990). Inclusive en los primeros diez años, había un presentador-orador en el recinto que explicaba un poco el argumento para entender la historia: “los *intertítulos* reemplazaron al temprano presentador-comentarista del cine mudo (que hablaba durante toda la función, narrando la historia y sus alrededores, comentando la acción y hasta imitando voces y ruidos)” (Russo, 1998). Estos *intertítulos* –también llamados rótulos o carteles– eran textos que se intercalaban en la película y explicaban parte de la historia o reproducían diálogos de los personajes².

2 Para explorar cómo eran las proyecciones y la musicalización en la etapa

Ante una persecución, por ejemplo, se ejecutaba una melodía movida que reforzaba lo que se veía en la escena. Este antecedente es importante para entender ciertos códigos narrativos que a través de la música se siguen utilizando en la actualidad.

Como explica Susana Díaz, “el cine no nació mudo, nació con un reclamo de sonido. El cine mudo no fue producto de una decisión de prescindir de la voz sino de una carencia técnica que desde un inicio se trató de superar” (Díaz, 2011).

Esta aparición tardía del sonido en el cine implementó la costumbre de trabajar lo sonoro en la etapa de postproducción. El sonido siempre queda para más tarde. En el cine, el sonido se trabaja después de rodar, aunque durante las filmaciones se graba el sonido como referencia (los diálogos, por ejemplo), que luego son reelaborados en la postproducción: los actores se doblan su propia voz, los efectos sonoros se agregan después, al igual que la música.

El sonido en la televisión

En la televisión se trabaja diferente porque los tiempos de producción y de emisión suelen ser más acotados y entonces, en general, se cuida el sonido desde su grabación, cualquiera sea el tipo de nota a realizar.

del cine mudo ver la película francesa “El artista” (2011) y para indagar sobre la transición del cine mudo al sonoro “Cantando bajo la lluvia” (1952).

Aunque cada vez más se incorpora la posproducción de sonido en la TV, mucho del sonido directo suele aparecer en la producción final. También eso depende del tipo de programa. Hay producciones de ficción muy costosas que trabajan el sonido en la posproducción a la manera cinematográfica, sobre todo en la musicalización y los efectos sonoros. Pero una gran mayoría de programas periodísticos y de otros géneros trabajan con el sonido directo y la posproducción queda para la musicalización y la voz en off, que suelen mezclarse con el sonido directo.

Sonido directo y sonido posproducido

El sonido directo es aquel que se toma en la fase de grabación y que va a quedar en el material final. Por eso es importante tener todos los cuidados necesarios para que ese sonido esté en las mejores condiciones posibles. Aunque los programas de edición han evolucionado mucho y permiten mejorarlo en la posproducción, siempre es mejor tener un buen registro del sonido directo; inclusive se recomienda grabar audio original del ambiente donde registramos. Un error frecuente de los realizadores inexpertos es olvidar que la cámara graba imagen y sonido. Aunque parezca una obviedad, este descuido hace que muchas veces se “pise” el registro del sonido ambiente con nuestras voces, que impiden utilizarlo luego en la edición. El registro de una manifestación, una feria de frutas y verduras, las actividades típicas que suceden en una plaza, tienen sonidos típicos que resultan muy atractivos para incluir en el producto final, y

generar un buen audio del ambiente de esos escenarios enriquece el trabajo.

Ese registro original, sobre todo en lo periodístico o documental, le otorga mayor realismo a las imágenes, y eso fortalece el producto. Cuando las cosas que vemos “suenan”, la información aparece más completa. Unas imágenes editadas con un tema musical (sin otros sonidos en la banda sonora) son válidas en cualquier producción audiovisual; es un criterio de trabajo. Pero muchas veces la ausencia de ciertos sonidos, que aparecen en la imagen y no se escuchan, denota la artificialidad del trabajo. El sonido informa. Si realizamos imágenes con una persona que está martillando, prende una máquina, atiende un teléfono o cierra la puerta de un auto y esos sonidos están ausentes, porque se ven pero no se escuchan e indica una ausencia importante en el plano que se muestra.

También es aconsejable llevar un buen grabador digital para tener un segundo registro del audio. En el caso de una entrevista, conviene utilizar una claqueta, o al menos marcar con un aplauso para luego, en la edición, poder sincronizar fácilmente ese audio que se grabó separado de la imagen registrada.

Los sonidos cuentan, brindan información, por lo tanto al sonido hay que tenerlo siempre en cuenta para producir materiales audiovisuales. La edición admite mezclar diferentes capas de sonidos, lo que permite trabajar el resultado final del video con una variedad de sonidos que cumplirán diferentes funciones. Se puede tener voz, música y ruidos al mismo tiempo, siempre que se tenga en claro qué sonido queremos hacer prevalecer en ese momento, para que dichos audios no compitan entre ellos. Si necesitamos una voz en off, se recomienda que la música que sea instrumental (para no competir

la información del texto con la letra de la canción) y ubicada en un nivel de sonido más bajo, lo que le dará una cobertura a la voz en off para que no quede vacía, y a su vez permitirá entender la locución perfectamente.

La ubicación de los sonidos con respecto a la imagen: el tricírculo de Chion

En la narración audiovisual el sonido se posiciona en relación con la imagen, es decir, siempre lo sonoro está establecido según lo que vemos en la pantalla. El autor Michel Chion ha tratado de clasificar esa ubicación de los sonidos en forma sencilla, con el riesgo de no encasillar exactamente cada una de las expresiones sonoras que pudieran aparecer. Inclusive el autor tuvo la necesidad de ubicar nuevos lugares para sonidos que no encajaban en ese tricírculo primario, y que aparecían como excepciones.

El autor señala que hay tres conceptos sonoros “como las tres zonas de un solo círculo, cada una de las cuales se comunica con las otras dos” (Chion, 1998). Ellos son el sonido *in*, fuera de campo y *off*. Cada uno está estrechamente ligado y, a su vez, los tres están constituidos y/o separados por oposiciones significativas para el relato.

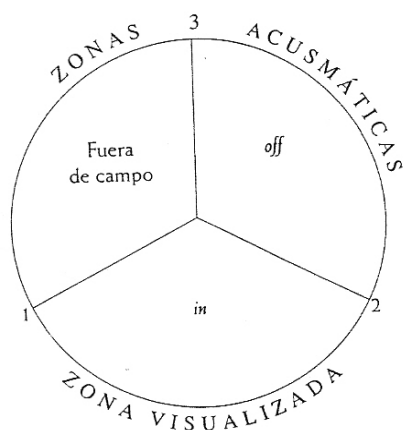
Estas oposiciones se corresponden por si son sonidos diégeticos³ o no diégeticos (si pertenecen a la acción que están

3 Diégesis: “Todo lo que pertenece, dentro de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Étienne Sourieau). “Lo diégetico no sólo comprende lo representado en la pantalla, sino el universo sugerido del cual lo mostrado es sólo una parte” (Russo, 1998).

representando o no) y si son acusmáticos o visualizados (si vemos la fuente sonora o si no la vemos).

El sonido *in* es aquel que pertenece a la realidad evocada en la pantalla, es un sonido visualizado y, por lo tanto, es sincrónico con la imagen vista. El sonido *fuera de campo* es el sonido que pertenece a la acción, por lo tanto también es diegético pero es acusmático; no lo vemos, ya sea porque merodean por ahí (sonidos del ambiente recreado), o porque momentáneamente no localizamos su fuente sonora, por ejemplo un personaje que habla pero que no lo vemos en ese plano.

El sonido *off* es acusmático (nunca localizamos su fuente sonora) y también es no diegético, es decir, no pertenece a ese tiempo y espacio representado en la pantalla. Son sonidos de este tipo las locuciones en *off* y la musicalización en determinados momentos (canciones, música incidental).



1. Frontera *in/f.* de c.
2. Frontera *in/off*
3. Frontera *f. de c./off*

Gráfico del tricírculo básico.

"La audiovisión", Michel Chion. p.76 (1998).

Aunque con los temas musicales suelen depender muchas veces del tratamiento que tenga para determinar si, por ejemplo, es diegética o no diegética. Muchas veces una canción suena en *off*, pero en determinado momento se escucha como perteneciendo a la escena, ya sea en un concierto, personajes haciendo percusión, un parlante que suena, una radio o un equipo de música. Esa versatilidad le otorga un poder a la música en la narración audiovisual muy especial, ya que traspasa tiempos y espacios del relato con mucha mayor facilidad que la imagen. En pocos segundos ese sonido puede pertenecer al *off*, luego pasar a estar *in* y luego estar *fuera de campo*. Puede ir o volver en el tiempo, o anticipar determinados espacios que luego veremos en imagen. En palabras de Chion “fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente” (Chion, 1998).

Sonido fuera de campo pasivo y activo

El sonido *fuera de campo* se divide en estas dos distinciones porque para el relato la localización de la fuente sonora a veces puede ser necesaria –o no– para el espectador, y eso depende de la función que el sonido tenga en el relato. El sonido fuera de campo activo es el caso del sonido ambiente, aquellos sonidos que escuchamos y que rodean la escena (que puede ser un lugar urbano, un evento deportivo, una expedición en la selva, etc.) hay una serie de sonidos del lugar que le otorgan mayor realismo y que sin embargo no

vemos: si tenemos imágenes de acción que transcurren en la ciudad escucharemos mucho bullicio, ruido de autos, pasos, máquinas y toda una serie de sonidos que nos acercarán a una rutina sonora que se corresponde con lo que vemos en pantalla. Ese sonido a veces es localizado o visualizado y la mayoría de las veces no y, sin embargo, el espectador no desea descubrir esa fuente sonora, aunque mentalmente la necesite: el sonido ambiente sirve para darle un contexto y una mayor riqueza a la escena donde transcurre la acción.

En cambio el sonido *fuera de campo activo* es “aquel que en el cual el sonido acusmático plantee preguntas (¿qué es? ¿qué sucede?) que reclamen respuesta en el campo e inciten a la mirada para que vea en él” (Chion, 1998). Se trata de sonidos puntuales, diegéticos, y cuya fuente puede ser localizada. Es un recurso muy utilizado en la ficción, sobre todo en géneros en donde prevalece el suspenso como el terror, el –fantástico o el policial– y cuyos sonidos son escuchados por el espectador y no mostrados para revelarse al terminar una escena o inclusive una secuencia. Es el típico caso del asesino que acecha a otro personaje y que no aparece en imagen, aunque sí a través del sonido: una potencial víctima escuchará que alguien merodea por ahí y correrá peligro, sentirá miedo; lo cual generará en el espectador la curiosidad de ver esa fuente sonora.

Algunas excepciones para el tricírculo: sonido ambiente, sonido interno y sonido en las ondas

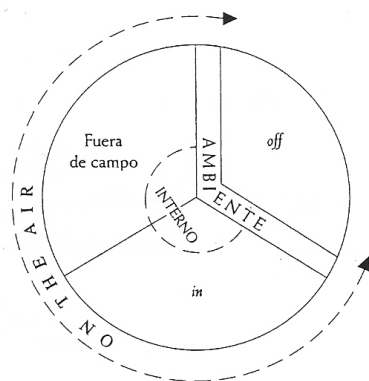
Chion ha tenido que ampliar su tricírculo básico debido a que no todos los sonidos que aparecen en lo audiovisual podían encasillarse en esos tres lugares que identificó en primera instancia (*in, fuera de campo, off*), por lo que agregó una nueva clasificación para abarcar todos los sonidos aparecidos en un relato audiovisual. El tricírculo entonces se complejiza con esta nueva categorización:

Sonido territorio: es el “sonido ambiental que rodea y habita su espacio” (Chion, 1998) sin que surja en el espectador la necesidad de ubicar su fuente sonora. Este sonido le otorga realismo a la escena (ruido de ciudad, de tormenta, de selva o del escenario donde transcurra lo narrado) y tiene el objetivo de marcar el territorio desde el plano sonoro.

Sonido interno: es aquél sonido que, “situado en el presente de la acción, corresponde tanto al interior físico como mental de un personaje” (Chion, 1998). Sin embargo, hay que hacer una distinción entre sonidos *fisiológicos* como son los sonidos correspondientes a la respiración, latidos del corazón o jadeos (sonidos internos-objetivos) y los que son sus *voces mentales*, pensamientos que corresponden al presente de un personaje o sus recuerdos y que el autor los encasilla como internos-subjetivos. Es muy habitual que los personajes nos narren lo que están pensando o evoquen sus recuerdos.

Sonido on the air (en las ondas): son los “sonidos presentes en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente por radio, teléfono, amplificación, etc.” (Chion, 1998) que escapan, dice el autor, a las leyes naturales de

propagación del sonido. Un ejemplo claro se produce en la película *Buenos Días, Vietnam* (1987), donde la canción *I fell good* interpretada por James Brown es puesta al aire por el protagonista, que tiene un programa de radio en Vietnam. La canción es escuchada por los soldados que están en las afueras, ya que vemos parlantes, radios y otros aparatos presentes en la escena. En este caso se refuerza la idea de que la música retransmitida o grabada traspasa fácilmente las barreras del tricírculo –*in, off, fuera de campo*– mencionado; ya que, por momentos, de acuerdo al filtrado, mezcla o ajuste de nivel que se le hace al tema musical, esa canción pertenece a la acción del relato, por los sonidos del parlante que muestra el plano que escuchan los soldados y se escuchan más sucios, y por momentos la canción corresponde al *off*, ya que suena como en el disco, y luego vemos una radio portátil y volvemos a ese espacio-tiempo del relato, ya que el sonido de la canción nuevamente se escucha como salida del aparato de la escena.



La voz en off

Un recurso muy utilizado en el relato audiovisual, más en lo periodístico o documental que en la ficción, es la voz o locución en *off*. Este procedimiento es práctico porque muchas veces permite agregar información que el entrevistado no dice o cumple la función de hilo conductor de un documental, un programa de televisión o notas periodísticas, que facilita la conexión entre las secuencias.

Para trabajar la narración en *off* hay dos modos habituales en televisión o en lo documental:

- 1- Ver algo y contarlo: es cuando el elemento visual limita lo que se puede narrar.
- 2- Contar algo y verlo: en este caso las palabras determinan lo que se puede mostrar.

En los dos casos eso depende de muchos factores, como pueden ser el tratamiento del tema, las imágenes disponibles, las condiciones de producción y, sobre todo, el tiempo para realizarlo.

Sobre un texto para una noticia “la información ha de seguir la forma más sencilla, de acuerdo con el orden lógico de la frase: sujeto + predicado + complementos. Las circunstancias de tiempo deben incluirse después del verbo” (Bandrés, E. y otros, 2000). Además, estos autores recomiendan algunas consideraciones a tener en cuenta para trabajar el *off* en forma eficaz:

- *Dosificar la información*: conviene que el *off* aporte datos significativos, que contribuyan lo necesario y no

saturen al espectador, que necesita tiempo para digerir lo que se le está exponiendo.

- *Complementar imagen y sonido*: hay que evitar que siempre se hable de lo que se ve en el video o, por el contrario, aludir a todo lo que aparece en imagen. Se trata de buscar un equilibrio.

- *Buscar la mejor imagen*: la facilidad de búsqueda que tenemos a través de internet puede ser un arma de doble filo, ya que al aparecer tantas imágenes enseguida hacen que nos quedemos con las primeras páginas del buscador y no se tome el tiempo necesario para encontrar aquella imagen que mejor represente la noticia o el relato que estamos construyendo, el ícono más auténtico. Si estamos haciendo un informe sobre la versatilidad de determinado actor a la hora de componer sus personajes, nos tomaremos el tiempo necesario para encontrar los tres o cuatro papeles que representen esa idea (actor versátil) y no con las primeras imágenes que aparezcan de ese artista.

Además, hay que ser riguroso con la calidad de la foto y utilizar la herramienta del buscador que me permite rastrear imágenes con la cantidad de píxeles mínima que garanticen una buena calidad al editar el material y no cometer el error de que aparezcan imágenes visualmente pobres y pixeladas.

- *Evitar contradicciones*: muchas veces la voz dice una cosa y las imágenes muestran otra. Si se trata de una nota donde se habla del alto acatamiento en un paro de expendedores de combustibles, las imágenes deberán ser coherentes con eso y no mostrar, por ejemplo,

estaciones de servicio con mucho movimiento de trabajo, con colas de autos para cargar nafta. La ironía o contraste entre imagen y sonido son eficaces siempre y cuando se busquen con esa intención y no por descuido o improvisación. Trataremos este tema cuando veamos algunas funciones del sonido.

- *El texto delante de la imagen:* en los noticieros de televisión en general el texto suele ir por delante de la imagen, ya que se redacta primero el *off* y luego se buscan las imágenes disponibles. En un documental se trabaja con mayor profundidad sobre lo que tiene que aportar ese *off* a determinada secuencia ya que los tiempos de realización son diferentes. En ocasiones conviene hacer referencia a objetos concretos para anclar la información: “el informe incluye a este tipo de pilas alcalinas como riesgosas para la salud por contaminación...”

- *Redactar el texto conciso, claro y exacto:* evitar adverbios innecesarios (prácticamente, actualmente, inmediatamente), frases rebuscadas (llama poderosamente la atención que...). Conviene alternar una frase breve con otra un poco más larga, ya que eso le da buen ritmo a la narración.

- *Lenguaje coloquial:* utilizar el estilo de una conversación, con frases breves y coloquiales, aunque con la rigurosidad necesaria en la elección de las palabras. Se trata de un texto para ser escuchado y no leído.

- *Ensayar en voz alta:* resulta muy útil, una vez redactado el texto, ensayar en voz alta antes de grabar, para escuchar cómo suena, comprobar si es fácil de leer, si aparecen palabras difíciles de pronunciar o redundancias no previstas.

Algunas funciones del sonido

El sonido puede cumplir numerosas funciones para ayudar a la construcción de una narración audiovisual. Entre ellas podemos destacar algunas que pueden resultar eficaces a la hora de diseñar un relato.

Los nombres que utilizamos son una mera descripción de la función que mencionamos; es posible que las encuentren mencionadas de manera diferente por otros autores. Hemos tratado de describir esa función sintetizándola en una palabra. Algunas funciones son:

- *Refuerzo o subrayado*: suele ser música incidental y es, definitivamente, extradiegética. Se utiliza para reforzar de alguna manera el tono de la noticia o del fragmento del documental; en el caso de la ficción, de la escena que se esté contando.

Es el típico caso de una música emotiva para una historia de vida, una melodía melosa para una escena romántica o una música dramática para escenas de catástrofe. Si bien puede resultar trillado, está comprobada su eficacia para implicar al espectador emocionalmente. De todas maneras, lo ideal es buscar un equilibrio. No hay que musicalizar todo lo que tiene imagen hay que utilizarla de manera sutil, y también usar los silencios.

- *Anticipación o evocación*: en este caso es más una técnica de edición que de lenguaje, y puede servir para unir dos lugares diferentes o hacer más dinámica la edición. El sonido se anticipa en la imagen anterior

o prosigue de la imagen posterior, lo cual le da un ritmo más ligero. Se suele decir que es un sonido “encajado o traslapado”.

- *Continuidad*: el sonido muchas veces ayuda a darle continuidad a determinados planos. Sobre un sonido se intercalan planos diferentes y lo que une todo es la parte sonora, que puede ser un sonido ambiente o una canción.

- *Ambientación de época y/o lugares*: es el contexto desde el plano sonoro. En una película que transcurre en Francia, la música típica de ese país contribuirá a darle un contexto más completo al relato. En el caso de los documentales o informes periodísticos, la zona donde transcurre la acción puede musicalizarse con ese fin. Si tenemos que realizar un documental que transcurre en Salta o Jujuy, es probable que busquemos melodías nortenas afines que sean de ese lugar. Aunque parezca un lugar común, refuerza la idea del contexto.

- *Contraste o ironía*: la imagen muestra una cosa y el sonido todo lo contrario. Es el caso de la musicalización de una canción que se opone a la acción que estamos viendo, con el fin de ironizar. Una propaganda de TyC Sports sobre el mundial de handball es resuelto con imágenes de grandes jugadas de ese deporte, mientras suena la canción infantil “saco una manito”. El resultado busca generar una sonrisa en el espectador y puede resultar muy eficaz.

Pero con la musicalización irónica hay que ser muy cuidadoso porque su uso puede herir susceptibilidades, sobre todo en casos de hechos trágicos donde

aparece el humor negro. En la TV Argentina ha habido casos muy polémicos, por ejemplo informes del programa TVR (Televisión Registrada) sobre la tragedia del tsunami ocurrida en Japón (2011) que mostraba imágenes de la tragedia, mientras sonaba la canción de Donald “Las olas y el viento”⁴, o algún informe sobre la tragedia de Cromañón que cerraba con la canción “Dame fuego”.

- *Editorialización*: una canción puede exponer el punto de vista del informe o del grupo realizador. Al armar la imagen junto con la letra de una canción, en el caso de que sea en nuestro idioma, podemos dejar en claro nuestro punto de vista ideológico con respecto al tema tratado, o podemos crear un sentido nuevo al editar determinadas imágenes con fragmentos de una canción. Muchas veces, inclusive, puede funcionar para enriquecer los títulos finales con un tema musical que contribuya al contenido tratado y le otorgue un buen cierre.
- *Guía de información*: su función más clara es la del relato en off que ya hemos desarrollado. Muchas veces las imágenes o los testimonios no alcanzan para la

4 A la semana siguiente el programa realizó otro informe que trataba sobre las repercusiones que esa nota había causado en los distintos medios y se hizo una nueva musicalización. En este caso eran imágenes de la tragedia de Japón musicalizadas con la canción de Diego Torres “Color esperanza” y tres zócalos: el primero decía “musicalización emotiva”, el siguiente “con algo de arrepentimiento” y el tercero “¡Fuerza Japón! Es una muestra de la manipulación que se puede realizar a través de la edición de música e imágenes, ya que el resultado era totalmente diferente.

información requerida y entonces el relato de una voz en off puede completar aquello que falta. El sonido es lo que permite entender todo el relato y en este caso resulta imprescindible.

Bibliografía

- ALSINA THEVENET, H. (1993). "Tres pasos al futuro". *Desde la creación al primer sonido. Historia del cine americano/1 (1893-1930)*. Ed. Laertes, pp. 161-163. Barcelona.
- ASINSTEN, J. (2015). *El sonido*. Educ.ar. Recuperado en: <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=91094>
- BANDRÉS, E. y otros (2000). "Redacción". *El periodismo en la televisión digital*. Ed. Paidós, pp. 200-212. Buenos Aires.
- BIRLIS, A. (2007). Cap. 1 "Física del sonido", cap. 2 "Percepción del sonido", en: *Sonido para audiovisuales*. Ugerman Editor. pp. 19-22 pp.43-46. Buenos Aires.
- BURNS, K. (dir.) (2004). *Empire of Dreams: La Historia de la Trilogía Star Wars*.
- CASSETTI, F. y DI CHIO, F. (1991). "El análisis de los componentes cinematográficos", en: *Cómo analizar un film*. Ed. Paidós, pp. 65-68. Barcelona.
- CHION, Michel (1990). "La escena audiovisual", en: *La televisión*. Ed. Paidós, pp. 69-87. Barcelona
- DÍAZ, S. (2011). "El plus de ver", en: *Voces de la pantalla*. Ed. Fadu. Nobuko, pp. 54-60. Buenos Aires.
- Historia universal del cine* (1982). Tomo 5. Cap 14. "La llegada del sonoro". Ed. Planeta, pp 522-533. Madrid
- MARTIN, M. (1990). "Los fenómenos sonoros", en: *El lenguaje*

- del cine*. Ed. Gedisa, pp. 126-133. Barcelona.
- RODRÍGUEZ, A. (1998). “La acústica y la comunicación audiovisual”, en: *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Ed. Paidós, pp. 33-48. Barcelona.
- RUSSO, Eduardo (1998). *Diccionario de cine*. Ed. Paidós SAICF y Tatanka S.A.
- TVR (2011) “Japón y el humor negro en TVR”.

Atrapar el Sonido: Dispositivos y Sistemas

Por *Gabriel Cagnacci*

Los sonidos producen vibraciones y estas vibraciones aprovechan el aire para viajar. Ahora, ¿cómo hacemos para capturarlas, almacenarlas y luego modificarlas? Para lograr este objetivo debemos valernos de diferentes dispositivos y así montar un “sistema”.

“La interconexión entre dos o más dispositivos, tales como micrófonos, amplificadores, ecualizadores, altavoces, etc., da origen a lo que se denomina un sistema. Estos dispositivos, así como el sistema resultante, tienen la característica común de que todos reciben, procesan y entregan señales de algún tipo”¹.

En nuestro caso, las voces de los protagonistas son las señales que debemos capturar, y nuestra primera y principal

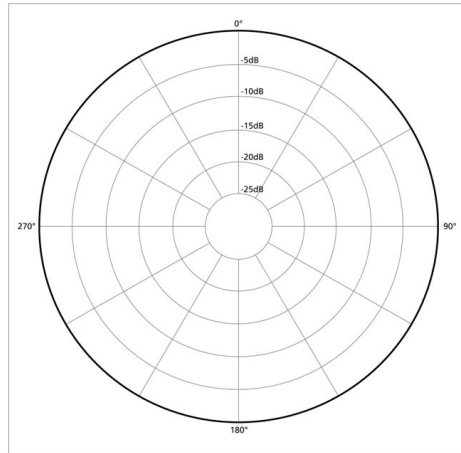
1 Miyara, s/f. *Acústica y Sistema de Sonidos*. Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura. Universidad Nacional de Rosario (UNR) Febrero 2004 segunda edición DF Mexico.

herramienta para lograrlo es el micrófono. Este se va a encargar de transformar las ondas sonoras en señales eléctricas y, una vez convertidas, las podemos capturar, almacenar y luego reproducirlas.

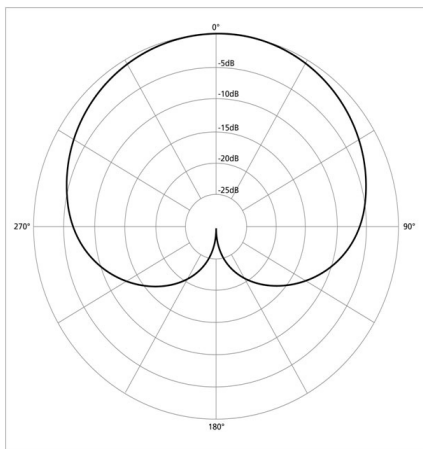
Ahora, para utilizarlos, debemos conocer sus características. La direccionalidad es esencial para definir qué tipo de micrófono se elige, teniendo en cuenta las diferentes circunstancias. La característica direccional de un micrófono está dada por el ángulo entre la fuente sonora (personaje) y el eje principal del micrófono.

De esta manera, los micrófonos se clasifican en omnidireccional, cardioide, super cardioide y lóbulo o hipercardioides, *Shotgun* o *Boom*.

El omnidireccional tiene la misma sensibilidad en todas las direcciones, por esta razón no es necesario enfocarlo hacia la fuente. Este tipo de característica es utilizada para captar sonido ambiente sin importar la direccionalidad de la fuente sonora.

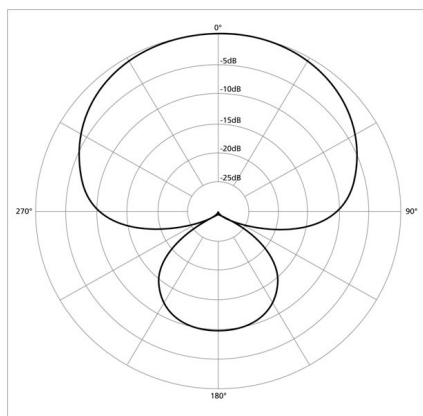


El cardioide permite utilizarlo para tomas en vivo de un personaje, ya que su direccionalidad no permite que el sonido del entorno del personaje interfiera.

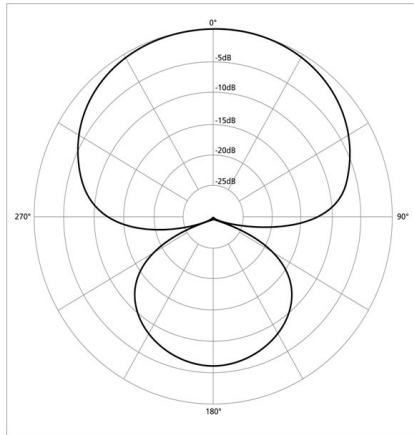


127

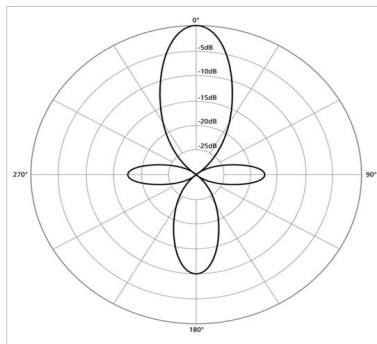
El super cardioide intensifica las características direccionales del cardioide, permitiendo independizar aún más el sonido de la fuente sonora al del ambiente que la rodea.



El lóbulo o hipercardiode tiene como característica ser el de direccionalidad más específica, anulando los sonidos del entorno. Estos micrófonos son utilizados en puestas sonoras de orquestas con varios instrumentos.



El *Shotgun* o *Boom* es un micrófono de “escopeta”, altamente direccional. Su patrón direccional tiene lóbulos bien marcados hacia delante, rechazando los sonidos de otras direcciones.



Una vez conocida la sensibilidad de los micrófonos, nos permite saber qué tan fuerte debe ser la señal de audio para que sea captada. Uno muy sensible puede captar fácilmente las vibraciones; en cambio, con otro menos sensible necesitaremos mayor volumen o una cercanía de la fuente emisora del sonido. Sabiendo estos datos, podemos elegir con certeza qué tipo de micrófono debemos utilizar.

En una situación de entrevista, por ejemplo, lo que nos interesa son las respuestas de nuestro entrevistado. En caso de realizarse en un estudio, los micrófonos unidireccionales (cardioides) son la elección correcta, ya que nos permite enfocarnos en las respuestas del personaje.

Cambiando de situación, ahora en exteriores, en donde las fuentes sonoras surgen de todas direcciones, debemos puntualizar aún más la direccionalidad del micrófono a nuestro entrevistado; para esto lo ideal es utilizar un Shotgun o Boom, donde la direccionalidad es aún más puntual y así se puede discriminar los sonidos del ambiente que no nos interesan.

Además de las características del micrófono, debemos tener en cuenta el comportamiento del sonido. Como dijimos al inicio, las ondas sonoras viajan a través del aire; son señales que nuestro dispositivo debe capturar y que todos los equipos, dispositivos y sistemas trabajan con señales.

En el caso de los sistemas de sonido, la información es, precisamente, la forma de onda del sonido. La señal original es el sonido mismo tal como llega al micrófono. El micrófono convierte la señal sonora en una señal

eléctrica. ¿Qué relación existe entre ambas señales? Idealmente, la señal eléctrica debería tener exactamente la misma forma de onda que la señal sonora, con un mero cambio de unidades: la señal sonora es una presión sonora, mientras que la señal eléctrica es una tensión (o voltaje). Este es el concepto de analogía. Por eso se dice que la señal eléctrica es una representación análoga o analógica de la señal sonora.¹

Los sonidos son *vibraciones*. Las vibraciones que se generan con nuestras cuerdas vocales, con instrumentos musicales, o que se producen cuando los objetos se mueven o chocan entre sí. Estas vibraciones aprovechan el aire para viajar.

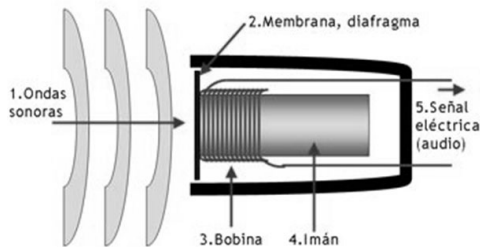
Para entender cómo viaja el sonido, es muy común compararlo con una piedra arrojada a un lago. Al caer la piedra, en el agua se forman unos círculos concéntricos que llamamos ondas. De forma similar se comporta el sonido. La fuerza de la onda que generamos con cualquier vibración presiona las partículas del aire que están a su alrededor, que a su vez presionan a otras.²

² García Gago, S. Manual para Radialistas Analfatécnicos. Febrero 2010, Quito Ecuador. Primera Edición.

Transformación de las vibraciones en señales eléctricas

Para que se pueda entender de qué manera capturamos las vibraciones del sonido es imprescindible conocer cómo están hechos los micrófonos. Para esto describimos los elementos que lo componen:

- El *diafragma* es el componente más delicado del micrófono; se encarga mediante una membrana de captar las vibraciones del sonido.
- La *capsula transductora* se encarga de transformar las vibraciones capturadas por la membrana en señal eléctrica.
- La *rejilla* filtra los golpes del sonido como lo que emitimos cuando nombramos palabras que empiecen con las “P” y la “B”. Además, protege al diafragma de algún golpe causado por alguna caída.
- La *carcasa* es la estructura en donde se ubican los componentes del micrófono.
- El *conector de salida* lleva la señal eléctrica a la consola que utilizamos para almacenar y manipular el sonido.



Según cómo estén contruidos, clasificamos a los micrófonos en *dinámicos*, es decir que no necesita ningún tipo de alimentación, ya que son lo más comunes y los más resistentes; y en *condensadores*, los que necesitan una alimentación fantasma, ya que son los que llevan una batería que los alimenta con energía eléctrica, llamados *Phanton*.

Esta clasificación es para identificarlos según su construcción pero, además de estas características, los podemos seleccionar según la función para lo que necesitemos. Por un lado, está el micrófono de mano, siendo los más comunes utilizados por cantantes y por los cronistas en los móviles de exteriores. Por otro, están los de solapa o corbateros, que son más discretos porque son una cápsula pequeña que se pueden colgar en la solapa de los trajes o engancharlos en un vestido.

Existe una extensa variedad de marcas y modelos, las más tradicionales y mundialmente conocidas son:

Shure <http://www.shure.com>

Sennheiser <http://www.sennheiser.com>

AKG <http://www.akg.com>

Audio - Technica <http://www.audio-technica.com>

Electro-Voice <http://www.electrovoice.com>

A continuación otras buenas opciones con precios más económicos :

M-Audio <http://la.m-audio.com>

Berhinger <http://www.behringer.com>

Samson <http://www.samsontech.com>

Cuando se realiza una producción debemos tener un set completo para la captura del sonido. Este tiene que estar compuesto por los siguientes elementos.³

Micrófono Boom

- Micrófono tipo Shotgun (diagrama polar hipercardiode, condensador; lleva phantom/alimentación).
- Soporte antivibratorio
- Mango pistola
- Caña y soporte para el micrófono
- Zeppelín peludo (para atenuar los ruidos del ambiente como el viento)

Micrófono Corbatero (cardioide - dinámico).

- Cápsula
- Emisor: UHF: ultra high frequency
VHF: very high frequency (estos últimos son mejores porque transmiten en una frecuencia más alta, menos “contaminada” por las frecuencias radiales habituales).
- Receptor

Hasta ahora describimos el primer elemento en el sistema de captura del audio, pero debemos almacenar el

3 Ávila, Sergio. Laboratorio de Sonido. Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Clase de capacitación ADULP, organizada por el Taller de Producción Audiovisual I, Cátedra 2 de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP).

sonido capturado, para esto necesitamos “las grabadoras”. Con el avance de la tecnología y el almacenamiento pasó de los sistemas analógicos a los digitales.

Lo análogo significa igual, similar. Al grabar en el formato analógico, se hacen *copias eléctricas* del sonido original que luego pueden ser leídas por un reproductor. Lo digital, en cambio, transforma las vibraciones en 0 y 1, los dos dígitos que conforman el sistema binario, el lenguaje de las computadoras y equipos digitales. El audio digital presenta diferentes formatos estos existen sin comprimir – es la transformación del sonido a sistema digital a través del sistema binario– y comprimidos –se utiliza para aliviar el tamaño para hacerlos más maleables y transportables–, pero al comprimir hay datos que se pierden. Por ejemplo, un audio de cuatro minutos en formato Wave pesa 40 megas, mientras que el mismo audio en Mp3 pesa 4 megas, diez veces menos.

Audios sin comprimir

- *PCM*: es una técnica de transformación de audio analógico al digital sin ningún tipo de compresión. Se trabaja con PCM para digitalizar pero se guardan con las siguientes extensiones.
- *WAV*: (“Onda” en inglés –Wave–) es el formato sin compresión más usado pertenece a Microsoft e IBM.
- *AIFF*: (*Audio Interchange File Format*) es similar a WAV pero para las computadoras Macintosh, o MAC, de Apple.

- CDA: similar al PCM, pistas que componen los CD (Disco Compacto).
- *Audios Comprimidos*: el proceso de compresión está basado en una característica del oído humano se llama enmascaramiento, que consiste en que el oído humano no puede distinguir dos frecuencias similares. Si el audio a comprimir tiene un sonido a 10 Khz y otro a 10,5 Khz, elimina uno y el oído no lo percibe.
- Mp3: (*Mpeg1 audio layer 3*) es la compresión más usada, pero es la patente que todos los reproductores o software de edición deben pagar.
- OGG: (*Vorbis*) similar al Mp3 pero su patente es gratis.
- AAC: (*Advances Audio Coding*, o codificación de audio avanzada) la compresión es mayor a la del Mp3. Es la compresión utilizada por los nuevos estándares de compresión el Mp4, utilizado en las transmisiones de radio y TV digital.
- RAM: (también RM o RA) es el archivo de la compañía *Real Network* y se usa únicamente con un software de la misma compañía.
- WMA: (*Windows Media Audio*) es el formato creado por Windows, similar al WAV pero de menor calidad, por lo tanto no es muy utilizado, ya que los AAC y Mp3 son más populares son los elegidos por los diferentes software.
- AA3: (*Atrac, Adaptive transform Acoustic Coding*) es el formato inventado por Sony, utilizado en sus grabadoras de audio y reproductores. Este formato sólo se usa en software que tengan la patente de Sony.

La grabadora

Ya que conocemos las opciones de formatos y compresiones más utilizados, ahora debemos almacenarlos y para ello necesitamos de una grabadora. Existe una amplia gama de marcas y modelos, pero lo importante es elegir aquellas que ofrezcan variedad de formatos como Mp3, AAC, etc., pero siempre teniendo en cuenta los formatos que no sean compresiones. Vienen con micrófonos incorporados, sin embargo, la mejor opción es que tengan conectores para incorporar micrófonos para obtener mejores registros, los más utilizados son los XLR (también conocidos como Cannon), Jack (Plug 6.5 y mini Plug 3.5)

Existen gran variedad de marcas y opciones, debemos elegir según el uso que necesitamos. Los dispositivos de grabación más reconocidos son:

- ROLAND R44 PRO
- EDIROL R4
- ZOOM H4n
- TASCAM DR-100





Sitios Web de las marcas más utilizadas

<http://www.zoom.co.jp>

<http://www.rolandsystemsgroup.com>

<http://www.fostex.com>

<http://www.nagraaudio.com>

<http://www.tascam.com>

<http://www.sony.com.ar/electronics>

Gráficos y fotos del artículo

<https://es.wikipedia.org/wiki/Micrófono>

Referencias conceptuales sobre iluminación

Por *Sandra Insaurrealde y Javier Navarrete Ibáñez*

Introducción

—■ 138

Cuando se asiste al teatro, se va al cine, se me mira una telenovela o el noticiero por la televisión, el mayor interés del público se centra en la historia, en la trama, en la acción, en la noticia y en los personajes; por el contrario, la puesta en escena, la luz, los colores y los elementos que la componen pasan desapercibidos.

El espectador entra en la sala, se acomoda en su butaca y, a medida que se encienden las primeras luces, se puede ir visualizando y percibiendo los elementos que componen la puesta en escena. Cuando comienza la película, el espectador se sumerge en un mundo de fantasía y de magia del que sólo sale cuando se termina el film; recorre un tiempo pasado, viaja a las montañas, se encuentra con peligrosos animales, suspira con esa historia de amor, se aventura en un tren, se sacude con el peligro de una carrera o la aproximación de un asaltante.

Pero, ¿qué pasaría si todo esto sucediera en medio de un espacio vacío, sin iluminación, sin escenografía y sin vestua-

rio? ¿Qué pasaría si aparecieran los actores con su ropa de todos los días a interpretar sus textos? ¿Qué pasaría si siempre fuera de día y nunca un atardecer? ¿Tendría el mismo efecto?

No se trata de restar mérito a los actores y su interpretación; por el contrario, todos los elementos potencian y construyen el espacio, la época, el lugar, la historia y permiten que el espectador pueda apreciar la magia. Cada elemento que vemos en el escenario o en la pantalla del televisor es producto de la experiencia, la creatividad y saberes que permiten crear una experiencia en quien está más allá de la pantalla. Nada en la puesta en escena es casual y, aunque haya elementos que tengan mayor o menor relevancia, cada uno de ellos es parte fundamental de la ilusión.

Esta publicación busca ser un aporte para que los lectores puedan visualizar las complejidades del proceso creativo y, a su vez, tener referencias a la hora de enfrentar uno propio.

Funciones

Las funciones de la iluminación pueden ser variadas, pero mencionaremos algunas de ellas para luego explicar algunos conceptos técnicos.

- 1- La iluminación sirve para valorar tamaños, formas y distancias.
- 2- Puede resaltar la forma o suprimirla.
- 3- Puede atraer la atención a la textura o disimular su existencia.
- 4- La iluminación no solo permite ver a la cámara,

también es un factor de control de las reacciones de la audiencia.

5- Logra calidad de la imagen, contraste e intensidad de la iluminación.

6- Si se desea elegir un diafragma que proporcione una profundidad de campo determinada, se deberá ajustar la iluminación.

7- En exteriores puede que sea necesario aumentar o sustituir la iluminación natural existente.

8- La iluminación ayuda a crear una ilusión tridimensional acrecentando las impresiones de distancia, solidez y forma.

9- Puede crear un efecto ambiental, realzar aspectos de la escena o suavizar otros.

10- Puede aumentar la belleza pictórica o crear una atmósfera sórdida.

De la mano de la fotografía

Hay cuatro elementos que están relacionados entre sí y a los que tenemos que dedicarle atención ya que su buen uso nos posibilita un registro exitoso: el diafragma, el lente de cámara, la profundidad de campo y la temperatura, color y demás características de las fuentes de luz que estamos utilizando al momento de grabar una escena.

Para explicar y comprender algunos de estos conceptos nos valdremos de definiciones relacionadas exclusivamente con la fotografía.

Diafragma

Es una estructura en iris conformada por una serie de laminillas concéntricas, ubicada dentro del objetivo, que permite regular la luz mediante un anillo exterior, reduciendo o agrandando la abertura circular conformada por esta laminilla.

Una de las escalas más comunes de diafragmas es:

- 1,8 - 2 - 2,8 - 4 - 5,6 - 8 - 11 - 16 - 22 -

Estos son números relativos. Cuanto más pequeño sea el número de diafragma, mayor será la abertura por la cual penetre la luz; cuanto mayor sea el número de diafragma (16, 22) menor será la abertura por la cual penetre la luz. Es decir que este dispositivo permite la mayor o menor entrada de luz al cuerpo de la cámara de acuerdo a la mayor o menor cantidad de luz que tenga la escena a registrar.

Este dispositivo tiene –en fotografía– una estrecha relación con la escala de velocidades de obturación, ya que entre ambos elementos –obturador y diafragma– regulan la intensidad final de la luz que incidirá sobre la película. El obturador está ubicado delante –en el caso de la fotografía– de la película, bloqueando el paso de la luz hasta ella. Está comandado por la escala de velocidades que regula el tiempo durante el cual la película va a ser expuesta. Toda cámara tiene un selector de velocidades que comanda el tiempo durante el que el obturador permanecerá abierto, permitiendo que la película sea expuesta a la luz; varía según el tipo de cámara, pero el más común es el siguiente y que tiene la siguiente escala:

B= Bulbo. Se utiliza para exposiciones prolongadas, haciendo que el obturador permanezca abierto durante todo el tiempo que se mantenga oprimido el botón de disparo. Es conveniente utilizar, en estos casos, el cable disparador.

1= 1 segundo

2= $\frac{1}{2}$ segundo

4= $\frac{1}{4}$ segundo

8= $\frac{1}{8}$ de segundo

15= $\frac{1}{15}$ (un quinceavo de segundo)

En cualquiera de estas velocidades la cámara debe estar colocada en un trípode o sobre un sostén firme ya que de lo contrario la fotografía saldrá movida.

30= $\frac{1}{30}$ (es la velocidad mínima en que se aconseja utilizar la cámara sin apoyo)

60= $\frac{1}{60}$

125= $\frac{1}{125}$

250= $\frac{1}{250}$

500= $\frac{1}{500}$

1000= $\frac{1}{1000}$ (un milésimo de segundo)

La velocidad deberá seleccionarse de acuerdo al motivo a fotografiar, considerando que las más altas lograrán congelar motivos que se desplacen rápidamente, evitando que la imagen salga movida.

Cuanto más alta sea la velocidad menor será la luz que se imprima en la película, por lo que el fotómetro indicará el diafragma a utilizar de acuerdo al valor seleccionado.

Sensibilidad

La sensibilidad es otro elemento relacionado con la velocidad de obturación y el diafragma. Sus valores pueden estar expresados en DIN, ASA o ISO y deberá verificarse cada vez que se coloque un rollo en la cámara, ya que este constituye un dato fundamental para la correcta indicación del fotómetro de la exposición requerida. Los fotómetros se utilizan para conocer la exposición correcta que un determinado objeto, rostro o escena necesitan. Se puede utilizar un fotómetro que mida o bien la luz incidente que cae sobre un sujeto o la luz que es reflejada por él.



Tipos de fotómetros

Para un tema de iluminación media, y en particular para escenas en las que las personas tienen importancia, las mediciones de la **luz incidente** son las más satisfactorias. El método que sirve para medir la intensidad de la luz principal se realiza de la siguiente manera: el operador debe estar situado en la misma luz que el sujeto y con el accesorio del fotómetro

en forma de semiesfera apuntando en dirección a la cámara. De esta manera, toda la luz útil que incide sobre el sujeto queda medida eficazmente y, también, se alcanza a ajustar la luz de relleno y conseguir la relación deseada con la luz principal.

Para la medición de la **luz reflejada** se efectúa la medición de la luz procedente de un tema, para esto el operador debe asegurarse de medir la luminosidad promedio. Cuando se hacen lecturas de una escena desde lejos hay que cuidar de no incluir partes del cuadro que estén por encima o por debajo del promedio, es decir zonas muy iluminadas o con muchas sombras.

Objetivo de cámara

Se denomina objetivo de cámara al dispositivo que contiene el conjunto de lentes convergentes y divergentes y, en algunos casos, el sistema de enfoque y/o obturación, que forman parte de la óptica de una cámara tanto fotográfica como de vídeo. Su función es redireccionar los haces de luz para crear una imagen "óptica".

Según características de distancia focal nos encontramos con dos tipos de objetivos. De distancia focal fija –teleobjetivo, normal y angular–: suelen ser luminosos; poseen menos errores geométricos y cromáticos, que perjudican la calidad de la imagen, y son más livianos y compactos. Varían en su ángulo de visión y en su profundidad de campo.

De distancia focal variable: tienen la ventaja de brindar varias longitudes focales. Esto los hace más versátiles para el uso diario puesto que no requiere el cambio de objetivo para obtener una longitud focal diferente.

Profundidad de campo

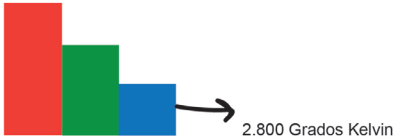
La profundidad de campo es la distancia por delante y por detrás del punto enfocado que aparece con nitidez en una foto o en la imagen. La profundidad de campo varía con la apertura de diafragma: a mayor apertura de diafragma, menor profundidad de campo. Con la distancia focal: a mayor distancia focal, menor profundidad de campo. Y, por último, varía con la distancia real entre la cámara y el punto enfocado. Cuanto menor es la distancia al sujeto que se enfoca menor es la profundidad de campo.

Temperatura-color

El primer concepto a definir para comenzar a hablar sobre iluminación es la luz. La luz es energía radiante que se percibe por sensaciones visuales. Está compuesta por el rojo, azul y verde; entonces, las fuentes de iluminación difieren mucho en su equilibrio de color o su composición cromática de acuerdo con su temperatura-color. Una luz de temperatura baja es totalmente roja, mientras que la luz de temperatura de color alta resulta azulada. Entonces, la temperatura-color es la tonalidad de la luz. Por ejemplo: si estamos frente a una fuente con gran cantidad de rojo, la luz se denomina *tungsteno* (3.200 grados kelvin). La luz día, la del sol, cuando está nublado o proyectores de alta profesionalidad, tiene una tonalidad azulada (5.000 grados kelvin).

Luz Artificial

Rojo Verde Azul

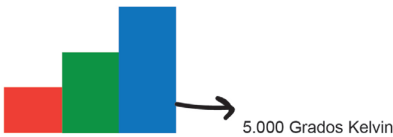


Grados Kelvin

La temperatura de color se mide en grados Kelvin (°K), que representa el color emitido por un cuerpo radiante teóricamente perfecto calentado a determinada temperatura.

Luz Día

Rojo Verde Azul



Composición cromática

Es la cantidad de rojo, verde y azul que tiene cada tipo de luz.

Rojo_verde_azul

Si vamos a trabajar con diferentes fuentes de luz que tengan temperaturas color disímil deberemos realizar un buen trabajo con el balance en blanco de la cámara que equilibra la cantidad de rojo, azul y verde de cada tipo de luz; adapta la composición cromática de la cámara a la temperatura-color de la escena iluminada. Para cambiar, adaptar o transformar las temperaturas-color de las fuentes lumínicas contamos con los filtros; por ejemplo, un filtro puede convertir los 5.500 °K de luz diurna en 3.200 °K.

Los filtros hechos de cristal o de plástico se colocan, por lo general, en la parte frontal del objetivo.

Los hay: filtros para equilibrar la luz (Wratten 81 –tostado– u 82 –azulado–), filtros de compensación de color (por ejemplo: cian, magenta, amarillo, verde y azul con diferentes

densidades: 0,05, 0,10, 0,30, etc.) y filtros de corrección del color, estos, además, absorben una parte de luz. Los filtros neutros son de color gris y absorben luz de todos los colores en la misma cantidad, controlan la cantidad de luz transmitida pero no la cualidad; por ejemplo: ND 0,3 o ND 0,6, etc., estos se utilizan cuando un objetivo no puede cerrarse lo suficiente en condiciones de luces muy brillantes.

A continuación, algunos valores expresados en grados Kelvin de diferentes tipos de fuentes de iluminación:

FUENTE DE ILUMINACIÓN	Tem. °K
Luz del cielo azul hacia el norte	20.000
Día muy nublado	8.000
Sombra en algunos modelos de cámaras digitales	7.000
Nublado, luz tenue, puesta de sol en algunos modelos de cámaras digitales	6.000
Flash de algunos modelos de cámaras digitales	6.000
Día nublado	6.000
Bombillas de flash azules	6.000
Sol a mediodía / Flash electrónico	5.500
Sol mediodía de algunos modelos de cámaras digitales	5.200
Sol de amanecer/atardecer	4.300
Luz fluorescente blanca de algunos modelos digitales	4.000
Sol de color naranja en el horizonte	3.500
Bombillas halógenas	3.400
Focos de estudio	3.400
Bombillas sobre voltadas (tungsteno 500 w)	3.200
Luz de tungsteno de algunos modelos digitales	3.200
Foco de tungsteno	3.000
Bombillas caseras (tungsteno 150-220)	2.800
Bombillas caseras (tungsteno 40-60 w)	2.600
Puesta de sol	2.500
Luz de fuego de leña	2.000
Luz de vela	1.900
Llama de fósforo	1.500
Radiador eléctrico	1.000

Fuente de iluminación

Iluminación en estudio

El estudio de televisión –control y estudio propiamente dicho– es un espacio en el que se van a situar los decorados y los personajes, actores, presentadores, artistas, invitados para ser grabados. Su tamaño variará según el tipo de programas, puesto que mientras un informativo o un programa de entrevistas pueden no necesitar más que un espacio del tamaño de una habitación grande, un programa de variedades, con actuaciones musicales y público, puede requerir de una gran nave.

El área de grabación consta, básicamente, de una parrilla de iluminación elevada, un revestimiento aislante de la acústica, una puerta de acceso coronada por un luminoso indicador de si se está grabando o no, cámaras –en número mínimo de tres–, micrófonos y numerosos sistemas de conexiones, tanto para los materiales técnicos como eléctricos.

En esta zona –estudio– se realiza la toma de imágenes con las cámaras de vídeo profesionales, así como la captación del sonido. Pendientes del techo se disponen los focos de iluminación.



Mesa y panel

¿Qué significa iluminar?

Pensamos que el objetivo principal de la iluminación es hacer visible al sujeto y objetos que entran en cuadro y, sin embargo, en muchos casos eso es precisamente lo que no se debe hacer. La iluminación es crear zonas de luces y sombras. Las sombras nos posibilitan dar la sensación de profundidad, nos sugiere el efecto de tridimensionalidad, nos permite moldear las figuras y dar mayor expresividad al rostro.

Una iluminación adecuada modela la escena, revela formas, figuras, contornos y texturas, crea ilusiones de espacio y de distancia. Es capaz de establecer un ambiente, de construir un clima y una atmósfera, permite focalizar la atención sobre zonas y detalles concretos.

Por otra parte, hay errores que podemos cometer al trabajar con las luces y que son muy sencillos de evitarlos; por ejemplo: los sujetos que están bajo un techo muy bajo o bajo arcadas dificultan la tarea del camarógrafo, si no se equilibra la cantidad de luz dentro de esa arcada, también las personas que se sientan o paran cerca de las paredes y las esquinas proyectan sus sombras hacia la pared, seguramente esas sombras entren en cuadro.

¿Cómo se diferencian los tipos o esquemas de iluminación?

Los esquemas se diferencian gracias al poder que tenemos de manipular ciertos elementos:

- 1- La cantidad de proyectores.
- 2- La intensidad de cada foco.
- 3- El equilibrio del esquema planteado (qué proyector es más potente).
- 4- La dirección y la altura de cada foco.
- 5- Y el grado de difusión (si el haz de luz es estrecho o más abierto).



Estos factores deben combinarse para lograr el esquema adecuado al tipo de programa deseado. Hay proyectores y fuentes de iluminación en estudios que pueden definirse y describirse de la siguiente manera.

Fresnel



Su nombre lo recibe por el tipo de lente que utiliza (fresnel), controla la superficie de cobertura ya que su haz de luz puede difundirse o concentrarse y puede estar colgado de una guía o sobre un trípode. Va desde los 1000 a 10.000 vatios y posee, además, viseras para recortar aun más el haz lumínico.

151

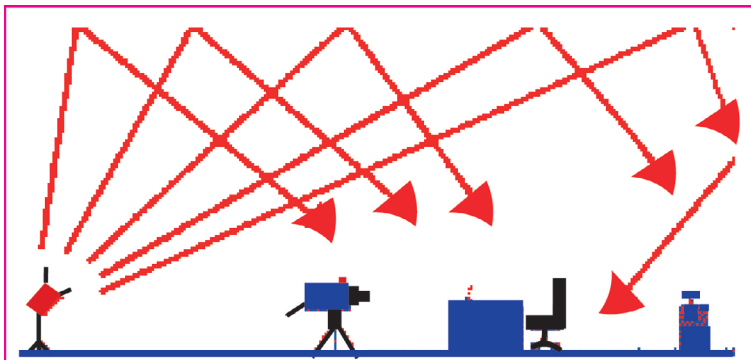
Parrilla



Es una lámpara múltiple de estudio en la que se montan varias lámparas de 500 o 1.000 vatios y se suspenden a mucha altura para proporcionar una luz global. Cada una puede tener interruptor independiente.

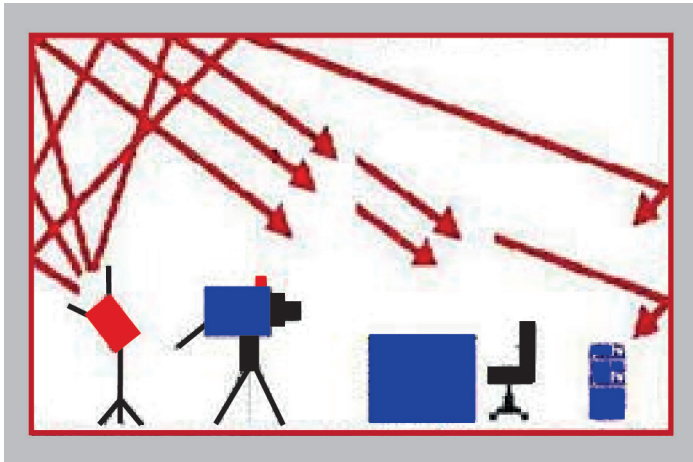
Luz rebotada

Para segmentos cortos de trabajo periodístico suele usarse la luz rebotada. Los dos diagramas que siguen muestran el método para habitaciones grandes y pequeñas.



Observe que este método usa una fuente de luz rebotada en el techo; obviamente, el techo de la habitación debe ser bajo y de color blanco o gris claro. La luz rebotada crea una luz suave y uniforme en todo el cuarto, un efecto similar al que solemos ver en cuartos con luces fluorescentes.

Si la luz está muy cerca al sujeto se crearán sombras objetables bajo los ojos. Si las paredes del cuarto son de color claro y neutro reflejarán parte de la luz rebotada y rellenarán áreas de sombra.



El segundo diagrama es una habitación más pequeña. Para evitar que la luz incida en el sujeto en un ángulo muy inclinado, esta es apuntada a la pared de atrás. Este método crea un efecto suave que puede o no ser deseable.

Para ayudar a compensar por el color que el techo y las paredes añaden a la luz hay que asegurarse de balancear la cámara con la luz rebotada.

Aún y cuando la luz rebotada resuelve el problema de iluminación dispar, produce un efecto suave, sin textura, formas y dimensiones del sujeto que no siempre es deseable.

Esta iluminación difusa es una iluminación sin sombras, suave y se la llama amplia o uniforme. Utiliza fuentes de iluminación de amplia cobertura. Cuando no se dispone de este tipo de aparatos se puede rebotar el haz del proyector sobre una superficie blanca o superficies difusoras que reflejan la luz. También se puede colocar un material traslúcido entre el aparato y la escena, filtrando la luz proveniente

de focos de luz dura. Otro dato: a medida que el proyector se aleja, las sombras se hacen tenues. Se emplea, también, para suavizar las sombras marcadas, accesorios que hacen más indefinida la luz dura del sol o de los diferentes proyectores del estudio. La dificultad en su uso exclusivo de la iluminación difusa es que con frecuencia origina imágenes planas y escaso realce de las texturas.

Podemos encontrar también otro tipo de iluminación: la iluminación puntual es la que se realiza sobre una determinada zona del encuadre. La luz dura se obtiene utilizando focos muy direccionales tipo *spot*. Esta luz recorta los perfiles de los objetos. Plantea inconvenientes tales como un aumento del contraste de los motivos iluminados, aparecen fuertes sombras, resalta en exceso la textura de las superficies y ocasiona sombras múltiples cuando se emplean varios focos de las mismas características.

Iluminación en exteriores

Un solo sujeto

El sol directo produce una iluminación muy dura y difícil de soportar sobre el rostro; conviene, para aplacar las sombras, utilizar reflectores que rellenen el alto contraste. Siempre es conveniente colocar al sujeto de tres cuartos perfil al sol (luz principal) y una pantalla blanca reflectora o metálica opuesta al sol para que refleje la luz hacia la cara del sujeto (luz de relleno). La pantalla se coloca inclinada desde abajo hacia el sujeto para que ilumine la zona del cuello y el perfil que queda en sombras.

Luces Para Cámara



En la producción de noticias la calidad está relegada al hecho de obtener la noticia, por eso suele utilizarse luces pequeñas colocadas en la cámara o manipuladas por un asistente. Estas pueden ser de *tungsteno-halógeno* o *HMI* (llamadas a veces *sun-guns*)

Por razones de portabilidad, estas luces usualmente funcionan con baterías, generalmente las mismas baterías de 12 voltios que dan energía a la cámara.

Este tipo de luz provee la misma calidad cuestionable de su familiar: el flash de la cámara fotográfica. Como resultado del ángulo frontal de incidencia, el detalle y la profundidad de la imagen son sacrificados. Debido a la relación entre distancia e intensidad luminosa, el detalle y el color de los objetos de fondo son, usualmente, borrados o se vuelven

completamente oscuros. Por esta razón, una luz de cámara funciona mejor si todos los objetos importantes se encuentran a la misma distancia de la cámara.

Hay proyectores y fuentes de iluminación para exteriores, uno de ellos se puede definir y describir de la siguiente manera.

Minipanorámicos



La lámpara de tungsteno - halógeno consta de un filamento encerrado en una ampolla de cuarzo (resiste más al calor que el vidrio). Su parte frontal está abierta y tiene una carcasa pequeña, son transportables. Los hay desde 150 a 2.000 vatios y tienen un haz de luz concentrado.

Luz natural

En el caso de noticias y trabajos documentales, el método más honesto de iluminación es el de usar las luces existentes en la locación. Esto muestra las cosas como realmente son (dentro de las limitaciones del video) en vez de alterarlas o mejorarlas con luces artificiales.

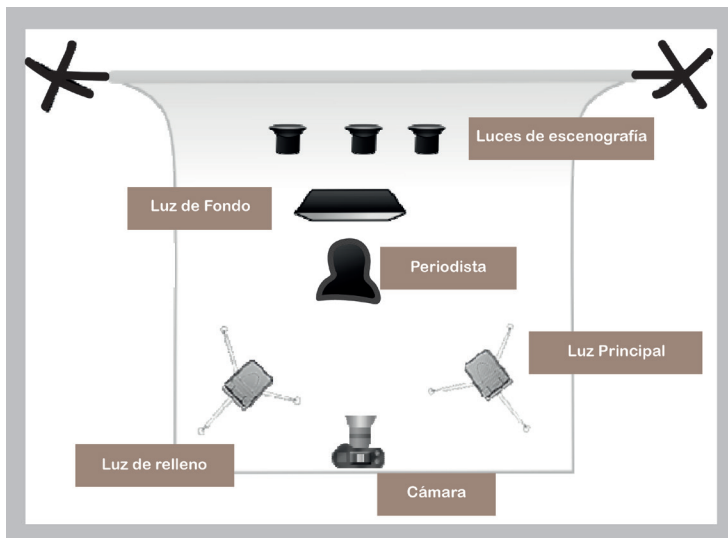
El problema es que las luces existentes suelen no ser las más adecuadas y el resultado puede ser objetable. La proporción de intensidad puede ser extrema, puede haber fuentes de luz mixtas (luz del día, luces incandescentes y luces fluorescentes en la misma locación) o el nivel puede ser muy bajo para lograr una señal de video de calidad.

Existe otra consideración: la gente está acostumbrada a ver entrevistas realzadas con buena iluminación. Sin ella, los espectadores dirán que “la imagen está oscura” o que “hay algo malo con la iluminación”. Es conveniente visitar previamente todas las locaciones para realizar el diagnóstico correspondiente; si hay ventanales, aprovecharlos, pero tener cuidado de no tener una iluminación muy dura o sobreexpuesta, verificar las tomas de electricidad (para los minipanorámicos de relleno) y asegurar los alargadores y otros accesorios importantes.

Triangulación Básica

Durante muchos años, los operadores intentan crear un estado de luz ideal con la cantidad justa de penumbras y grado de contraste en equilibrio con el sistema de las tres lámparas:

- Luz principal: primer foco, debe colocarse a 45 grados del sujeto, generalmente es el de mayor potencia, si está muy alto la sombra de la nariz cae sobre la boca.
- Luz de relleno: sirve para aclarar la parte del rostro que está totalmente oscura, es de menor potencia que la anterior y generalmente tiene un haz estrecho, se ubica al otro lado de la luz principal.
- Luz de fondo: añade relieve, se coloca cenitalmente detrás de la persona, haz concentrado. Dibuja los hombros e ilumina parte de la cabellera.



Iluminación de personas

Algunas recomendaciones:

- Colocar la luz principal unos 10-30° de la dirección a la base que apunta la nariz.
- Si el ángulo debe corregirse, hacerlo de modo que la persona mire hacia la luz principal.
- Evitar la iluminación demasiado alta (superior a los 40-45°) o en ángulo oblicuo.
- Evitar un ángulo muy amplio en horizontal o vertical entre la luz de relleno y la luz principal.
- No utilizar más de una luz principal.
- Utilizar luz suave bien situada para rellenar sombras.
- Evitar la luz lateral en las tomas de los primeros planos.
- Para los perfiles es mejor colocar la luz principal en el lado más alejado de la cara (parte alta del escenario) evita la sombra de la jirafa de sonido sobre los actores.

Si bien tenemos el poder sobre algunos elementos, existen ciertos principios básicos que son comunes a todas las situaciones. Estos pueden identificarse tomando como ejemplo la iluminación de una cara y con un solo foco variando la altura y la dirección del proyector.

Iluminación inexpresiva: la luz totalmente de frente al sujeto, iluminación plana, anula el moldeado del rostro,

Iluminación expresiva: se sitúa lateralmente, moldea las facciones acentuando el relieve del rostro.

Iluminación dramática: en posición alta, se produce una marcada sombra de la nariz, se extiende hacia la boca.

Iluminación con luz en posición baja: origina un efecto inquietante, misterioso y fantasmal.

Iluminación de contraluz: ilumina al sujeto desde atrás, mantiene oculto el rostro, bordea la figura.

Iluminación de grupos de personas

Aunque en teoría debería considerarse a cada persona por separado, en la práctica se observan las direcciones de las miradas para disponer las luces, contraluces y luces de relleno correspondientes.

Una luz con ángulo apropiado puede cubrir a dos personas. Cuando una misma luz se comparte por varias personas pueden surgir problemas si tienen tonos muy diferentes. Encontrar la solución de compromiso: ajustar la intensidad luminosa con difusiones y visera. Cuando hay varios grupos de personas se puede iluminar el conjunto o por secciones, utilizando los principios de la triangulación básica.

La escenografía

Definición

La escenografía define una forma de escritura que con ciertos elementos, luces, colores y formas se realiza en un determinado espacio y tiempo. Se pueden enumerar algunas funciones:

- Caracteriza diferentes espacios o elementos.
- Da información complementaria.
- Aproxima al espectador al sentido y significación del programa propuesto por los realizadores.
- Logra tridimensionalidad o profundidad de campo situando elementos más cerca o lejos de la cámara.
- Refuerza el dinamismo del encuadre.

Propuesta estética

La elaboración de la propuesta estética debe dejar en claro las siguientes preguntas: ¿Qué voy a decir? ¿Cómo lo voy a decir? ¿Para quién lo voy a decir? ¿Qué quiero provocar al espectador?

También significa definir cuáles serán los elementos, formas y colores que participarán de la escena. Se debe tener en claro que estos elementos deben disponerse en función de las necesidades propias de cada proyecto.

Los elementos que vamos a utilizar se clasifican en:

- *Utilería*: se le llama utilería a todos los elementos que se pueden manipular por el conductor o actor.
- *Atrezzo*: se llaman atrezzo a los elementos que son manejados para dar un determinado sentido.
- *Mobiliario*: por último, se le denomina mobiliario si son muebles o grandes apartados que son difíciles de mover.

Todos ellos tienen la función de caracterizar a un lugar, introducen al espectador en el mundo del actor o del conducto y ponen en situación a los televidentes.

Deben tener en cuenta que por sí solos los objetos tienen un significado socialmente conocido; por ejemplo: la taza es un objeto para beber líquidos, pero en el lenguaje audiovisual es el uso, la posición dentro del encuadre, los elementos que tiene a su alrededor lo que le dará el verdadero significado.

Los colores y formas: toda forma tiene un contenido, un significado. El color por sí solo, produce un efecto físico en el ojo: el rojo impacta, el blanco tranquiliza. Uniendo la forma y el color producen un mundo de significaciones: muchos colores dentro de una forma determinada pueden parecer rugosos, otros aterciopelados, en otras formas pueden sentirse fríos, etc. Es decir que el valor del color puede ser exaltado en una forma y atenuarse en otra; siguiendo con los ejemplos: el amarillo es más fuerte en un triángulo, el azul es más profundo en un círculo, otros colores en estas mismas formas pueden producir una desarmonía, esta puede estar planteada por el escenógrafo, pero esta elección tiene que ser consciente, debe estar justificada. La diferencia entre tonos fríos y cálidos contribuye también a aquel mundo de sentidos.

Bibliografía

- AUMONT, J. y otros 1995. *Estética del cine. Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje*, Paidós. Barcelona.
- LANGFORD, M. (2003). *Fotografía básica*, Omega.
- MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1998). *Introducción a la Tecnología Audiovisual*, Cap. "Valor de la Iluminación", Paidós Ibérica.

MILLERSON, G. (1994). *Iluminación para Televisión y Cine*, Editorial RTVE.

MILLERSON, G. (1997). "Luz y Sonido", *Manual de Producción en Video*. Thomson Paraninfo S.A.

PARTE II

LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Los medios masivos de comunicación audiovisual y la representación de la realidad

Por *Jorge Jaunarena*

Introducción

Los medios masivos de comunicación constituyen una fuerza cultural e ideológica muy fuerte en los procesos de producción y transformación del “sentido común” de las audiencias. Partiendo de esta base entonces, los medios, en sus intervenciones, no “reflejan” sino que “construyen” una forma de realidad y también de percibirla.

La televisión, a través de sus producciones, moldea, refracta y transforma activamente al mundo; norma y valoriza las identidades sociales y promulga una hegemonía en los imaginarios sociales/culturales. Aunque este proceso muchas veces se produce invisibilizando esta situación y pretendiendo armar una imagen en donde las empresas mediáticas, siempre concentradas en pocos grupos y vinculadas a los intereses económicos dominantes, aparecen como portadoras de un espíritu crítico y en el marco de una falsamente anunciada “libertad de expresión”, entonces,



cabe preguntarnos: ¿quiénes nos expresamos a través de la pantalla?

Al respecto, el periodista Ricardo Foster señala que el neoliberalismo comprendió que no era posible garantizar una profunda transformación económica si al mismo tiempo no se cambiaba la manera de mirar el mundo y de comprender la realidad (Foster, 2010).

No se pretende caer en viejas polémicas sobre el alcance real y efectivo de los medios masivos como factores dominantes pero, sin lugar a dudas, hay que reconocer que en la actualidad las corporaciones mediáticas ocupan un lugar destacadísimo en la estrategia de dominación política. “Entre la ideología y el mito, los lenguajes emanados desde los medios, apuntalaron el despliegue de nuevas formas de subjetividad adheridas al reino de valores de un capitalismo que se leyó así mismo como la estación final y consumada de la historia”, afirma Foster.

En nuestra cotidianeidad, observamos pasivamente cómo los discursos formulados, desde la estructura narrativa de los informativos de televisión, juegan un papel fundamental en la instalación de tópicos, problemas y sujetos de atención pública. Según Peter McLaren, “el lenguaje es un agente generativo de la realidad que el mismo evoca y con la cual habla”.

Según lo expuesto y teniendo en cuenta la realidad empresarial televisiva que hoy se nos presenta, encontramos un escenario a lo largo y ancho del territorio nacional, en donde desde marzo a mayo de 2010, sólo las programaciones de Canal 13 (Grupo Clarín) y canal 11 Telefé (Grupo Telefónica) representaron el 86% –42 y 44% respectivamente– del total

de lo retransmitido en todo el país; mientras, que Ciudad de Buenos Aires y sus alrededores no recibió absolutamente nada de televisión abierta por parte de las provincias. Canal 7, la Televisión Pública, transmitió un 6% y América retransmitió un 5%.

La comunicación, y por ende la actividad audiovisual, es un derecho humano básico y fundamental, ya que no sólo es un derecho indivisible de los demás, sino que también posibilita la realización de todos los otros. Nuestra Constitución establece un claro resguardo a la libertad de expresión a partir de los principios de libertad que contiene desde su mismo preámbulo.

Si se produce una afectación a este principio básico en los derechos humanos, se crean situaciones discriminatorias que acarrearán graves consecuencias para nuestra convivencia cotidiana. Por consiguiente, anula la posibilidad de poder disfrutar del goce pleno y efectivo de derechos humanos para todos y todas. Se llega a una manipulación sobre la opinión pública de nuestra sociedad, donde lo que los medios intentan, y muchas veces logran, es imponer ciertas temáticas ideológicas que acarrearán un duro perjuicio para poder vivir en condiciones de armonía e igualdad.

Antecedentes Legales

El 15 de Septiembre de 1980, la dictadura militar en Argentina promulgó la Ley N° 22.285, que en el artículo 45 establecía que sólo podían tener acceso a la titularidad de licencias de radio y televisión, las entidades comerciales o

personas físicas. Esto anulaba lisa y llanamente la posibilidad de tener una actividad radiodifusora a cualquier sector que no tenga interés comercial. Promoviendo, conjuntamente con la política de facto, una forma totalmente autoritaria y centralista, cuya premisa fundamental era controlar la palabra y silenciar a los que no opinaban lo mismo. Entre otros, ya que no tenían objetivos comerciales, quedaban afuera de la posibilidad de obtener frecuencias las asociaciones sin fines de lucro –entre ellas cooperativas, medios comunitarios, o cualquier persona u organización que sólo tuvieran motivos netamente sociales.

A partir de la Ley de Reforma del Estado N° 23.696, promulgada durante el gobierno de Carlos Menem, en donde se proclamó la emergencia de las empresas públicas y de servicios del estado ordenándose su posterior privatización, se produjo una espectacular concentración de medios en pocas manos. Al permitir a las editoriales u otras empresas periodísticas tener numerosas licencias (ahora podían ser más de veinte y los medios gráficos podían acceder a la propiedad de canales de radio y televisión), causó esta concentración oligopólica y monopólica, surgida con el auge de las políticas neoliberales en nuestro país, siendo la principal característica mediática hasta la fecha.

En el año 2004, se conformó la Coalición por una Radiodifusión Democrática –integrada por asociaciones civiles, cooperativas, sindicatos, universidades, representantes de pueblos originarios, entre otros–, que confeccionaron una propuesta con 21 puntos que entregaron al Poder Ejecutivo Nacional para que formule un proyecto de ley. Allí se determinó que “la radiodifusión es una forma de ejercicio del

derecho a la información y la cultura y no un simple negocio comercial. La radiodifusión es un servicio de carácter esencial para el desarrollo social (...).”

La nueva Ley N° 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual, de octubre de 2008, se ampara en los fundamentos en el artículo 13 de la Convención Americana de Derechos Humanos o también conocida como Pacto de San José de Costa Rica, de 1969, en donde se establece que:

“toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento y expresión. Este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección”,

sin ningún tipo de condicionamiento ni exclusión por origen, situación social, etnia, raza, religión, orientación sexual, etc. Considera y reconoce al espectro radioeléctrico como patrimonio de la humanidad, admitiendo, además, un reparto equitativo de frecuencias; se establece que las entidades sin fines de lucro podrán tener acceso al 33 % de las frecuencias, al igual que las empresas privadas y el Estado.

En línea con dicha norma, el principio 12 de la Declaración de Principios sobre la Libertad de Expresión, aprobada por la OEA en el año 2000, establece que

Los monopolios y oligopolios en la propiedad y control de los medios de comunicación deben estar sujetos a leyes antimonopólicas, por cuanto conspiran contra la democracia al restringir la pluralidad y diversidad que asegura el pleno ejercicio del derecho a la información de los ciudadanos. En ningún caso esas leyes deben ser exclusivas para los medios de comunicación. Las asignaciones de radio y televisión deben considerar criterios democráticos que garanticen una igualdad de oportunidades para todos los individuos en el acceso a los mismos.

Por ello, el Artículo 3° de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual establece, tanto para los servicios como para los contenidos de las emisiones, entre otros, como objetivos la promoción y la garantía del libre ejercicio del derecho de toda persona a investigar, buscar, recibir y difundir informaciones, opiniones e ideas en el marco del respeto al Estado de Derecho democrático y los derechos humanos; la difusión de las garantías y derechos fundamentales garantizados en la Constitución Nacional; la defensa de la persona humana y el respeto a los derechos personalísimos; la alfabetización mediática y la eliminación de las brechas en el acceso al conocimiento y a las nuevas tecnologías; el ejercicio del derecho de acceso a la información pública; la participación de los medios de comunicación como formadores de sujetos, de actores sociales y de diferentes modos de comprensión de la vida y del mundo, con pluralidad de puntos de vista y debate pleno de ideas; el desarrollo de una

industria nacional de contenidos que preserve y difunda el patrimonio cultural y la diversidad de todas las regiones y culturas que integran la Nación; y la administración del espectro radioeléctrico en base a criterios democráticos y republicanos que garanticen una igualdad de oportunidades para todos los individuos en su acceso por medio de las asignaciones respectivas.

Como bien sabemos, en materia de Derechos Humanos la normativa no nos garantiza la práctica concreta, pero nos abre la puerta para el real y efectivo cumplimiento. Entonces, ese ejercicio debemos ejercerlo, apropiárnoslo siempre en el marco de un proceso colectivo y organizado, donde nadie quede excluido de la posibilidad de expresarse, promoviendo contenidos con pluralidad de fuentes y sujetos.

171

Los medios masivos de comunicación y los derechos de las personas

Los medios no sólo tienen condicionantes ideológicos para reproducir la realidad, sino que hay, también aspectos técnicos que lo imposibilitan. En 1899, con la invención de la fotografía, se pensó falsamente que esto sería posible. Las limitaciones pueden deberse a la diferencia entre captación directa o mediatizada de un hecho, pero también y muy fundamentalmente desde la intencionalidad.

En cuanto a las limitaciones técnicas, podríamos mencionar que el mundo se capta con cinco sentidos, cosa que la televisión aún no permite hacer. La cámara muestra la realidad desde un determinado punto o perspectiva, ángulo

y tipo de plano, encuadre o sentido que el espectador no tiene opciones de elegir. Además, existe un guión acordado previamente antes de la toma y una edición posterior a la toma. Los medios son expresión del encuentro del realizador con la realidad.

El gran problema radica en que se produce una manipulación sobre la opinión pública, donde lo que los medios intentan, y muchas veces logran, es imponer ciertas temáticas ideológicas que acarrear un duro perjuicio para poder vivir en condiciones de armonía e igualdad. La gran concentración mediática en pocas manos contribuye a crear situaciones discriminatorias que acarrear graves consecuencias para nuestra convivencia cotidiana.

Cuando se criminaliza un grupo o un sector, los medios no necesariamente funcionan a través de enunciados explícitamente discriminatorios. Como indica la activista, docente e investigadora en estudios culturales, Silvia Delfino, “esto hace que la cultura de los medios no sólo pueda mercantilizar toda forma de subjetividad sino que, a su vez, sostenga este procedimiento desde un aparente punto medio liberal y ecuánime”.

Como fiel ejemplo de lo expuesto, debemos de tener en cuenta que, desde hace ya bastante tiempo, en los medios de comunicación (radio, TV, gráfico) está instalada la temática sobre la proliferación y acentuación de la denominada “inseguridad”. Los debates en torno a la baja de la edad de imputabilidad, la pena de muerte y la seguridad se articulan con el problema de la pobreza y la exclusión social, como sector altamente estigmatizado. Entre estas situaciones podemos ver por televisión generalmente a la juventud, en una situación ambivalente, por un lado, como sujeto responsable del

crecimiento de índices de actos delictivos o violentos y, por otro, también victimizándolo como el sector más vulnerable a la proliferación de todo lo “peligroso”.

La producción de noticias audiovisuales, en la mayoría de los medios, no tiene en cuenta los condicionamientos sociales y culturales como material relevante en sus consideraciones y en muy pocos casos se recurre a fuentes especializadas –generalmente son la Policía, el Poder Judicial y la víctima directa con la carga emotiva que esto implica–. Según la organización “Periodismo Social”, en la actualidad sólo en el 1,5% de los casos de las noticias sobre niños, niñas o adolescentes se recurre a fundaciones, organizaciones o especialistas específicos en el tema.

Este tipo de situaciones se habían sucedido en los medios televisivos durante la última dictadura militar de 1976. La creación del Consejo de Seguridad Nacional y de la Central de Inteligencia (leyes 16.964 y 16.970) representaron un umbral sin retorno en materia represiva, a pesar de las reformas posteriores. A partir de esa frontera, las doctrinas de “seguridad nacional” y de “seguridad ciudadana” pueden ser leídas como los marcos prácticos de elaboración del poder hegemónico, que trabaja identificando “enemigos internos” en pos del mantenimiento del “orden”, lo cual exige la “eliminación” del delincuente (subversivo o social) en tanto “amenaza de caos”. Con esto no se pretende “equivalenciar” fenómenos distintos como la experiencia del delito y el accionar armado de distintos grupos políticos de la década del 70’, sino poner en relación –histórica, política y cultural– las prácticas mediáticas de construcción hegemónica, en este caso por parte del Estado.

Esta relación entre delito y percepción simbólica del deli-

to tiene que ver principalmente con la experiencia del miedo, la cual se construye sobre la base de “representaciones sociales”, “figuras del conflicto” y “perfiles de sujeto” que tienen un efecto fuertemente regulatorio sobre ciertas prácticas y sujetos. De allí que sea absolutamente necesario inscribir este contraste en el contexto de los debates políticos que se vienen dando en estos años en relación con ciertos intentos de reconfigurar los límites del sistema penal argentino, en el marco de la avanzada neoliberal.

Los medios de comunicación hacen fundamentalmente una producción simbólica; la seguridad/inseguridad y el miedo se remiten a lo simbólico y, según un estudio realizado por el escritor colombiano Germán Rey, en nuestro país, las noticias policiales ocupan más lugar en la agenda mediática que en ciudades como San Pablo (Brasil) y Medellín (Colombia), que tienen índices de delito mucho mayores, lo que demuestra el grado de violencia impuesta por los mismos (Rey, 2005).

De acuerdo a lo expuesto podemos afirmar que, aunque haya delito, el grado de sentimiento de seguridad/inseguridad no necesariamente es un reflejo mecánico de la frecuencia del mismo; los relatos policiales provienen esencialmente de los medios masivos de comunicación. La inseguridad se pone entre las principales preocupaciones en la opinión pública y en la agenda política. Aunque, en la actualidad, los índices de delitos hablen de una disminución de los mismos, la sensación de inseguridad avanza según las encuestas y los medios, lo que termina provocando, en la mayoría de los casos, sólo respuestas punitivas por parte de las autoridades, cercenando los derechos humanos de ciertos sectores sociales estigmatizados y discriminados.

Los hechos en la mayoría de los casos se presentan y se consumen inmediatamente, sin la posibilidad de establecer un seguimiento e historicidad sobre la noticia, lo que reduce la posibilidad de profundizar y saber cómo realmente concluyen los acontecimientos, además tienen que ser “explosivos” y con características excepcionales para que puedan ser publicados, algo similar a la denominada crónica roja. En la mayoría de los casos, hay una alta participación de hombres jóvenes tanto víctimas como victimarios. El escritor Gabriel Kessler afirma que “si para ciertos análisis es la evidencia de una mayor proporción de jóvenes que delinque, otras voces argumentan que es el resultado de un mayor ensañamiento del poder judicial y policial contra la juventud”.

En cuanto a los sectores sociales y las características de los “peligrosos”, Rossana Reguillo dice que “resulta cada vez más necesario, para los grupos sociales, dotar a sus miembros de rostros reconocibles, ayudados en esta operación por los medios de comunicación, especialistas en la denominación del mundo. Cuando el miedo tiene rostro es posible enfrentarlo, dicen los psicoanalistas”. Los jóvenes, y especialmente de barrios marginales, son los que los medios sindicán como los principales productores de violencia, y llevarlos a la cárcel es el centro de las políticas de seguridad, exponiendo una visión fragmentada y no integral de la seguridad; el enemigo pasa a ser el pequeño delincuente y su característica esencial es ser joven, pobre y villero. Los medios de comunicación son formadores de opinión pública y de ahí la responsabilidad mayor que les compete sobre estas situaciones.

Debemos agregar que el/la trabajador/a de prensa se termina convirtiendo en un factor de tensión entre la política

editorial del medio, las necesidades económicas de la empresa, su fuente laboral, las demandas de la población, su propia ideología, su contexto sociocultural, etc. Teniendo que lidiar con todas estas situaciones en el momento de la realización de la nota periodística.

Quienes tienen la palabra

Los medios deberían considerar la posibilidad de incorporación y la participación de los destinatarios en el proceso de información y la relación de estos con sus propios procesos sociales. Posiblemente, los avances en materia de pluralidad de palabra, que lleva en sus cimientos la nueva Ley de Servicios en Comunicación Audiovisual, otorgará la posibilidad de escuchar otras voces y, por ende, otras perspectivas con respecto a estas temáticas. El uso del lenguaje nos ofrece la posibilidad de problematizar, nos hace razonar, nos otorga herramientas para cambiar la realidad siempre y cuando el acceso al conocimiento y al poder pronunciar el mundo se nos sea otorgado.

Es necesario replantearse quiénes formulan esos discursos y desde dónde; no deben propiciarse las prácticas en donde, de alguna u otra forma, queden anuladas “otras voces”. Nosotros mismos, desde nuestros roles de comunicadores, con nuestras intervenciones, no debemos contribuir en ese sentido; solamente entregar las herramientas legales y técnicas para que todos y todas decidan “qué” decir, para que otras voces tengan la posibilidad de construir sus propios mensajes inscriptos en proyectos colectivos o de

creatividad social, produciendo nuevos modos de narración colectiva, en los cuales la sociedad se pueda pensar, reconocer y encontrar.

De nada sirve tener medios nuevos, televisoras y radioemisoras nuevas si no tenemos nuevos contenidos, si seguimos copiando las formas hegemónicas. Esta ley tendría que abrir las puertas para la construcción de nuevos relatos que logren un nivel de participación que contribuya al proceso comunicativo, que resigne cómo surge y genera el propio mensaje.

Sin ir más lejos, Mario Kaplún, prestigioso especialista en comunicación popular latinoamericano, afirma que “un material audiovisual es válido, si moviliza interiormente a quienes lo reciben, si problematiza, si genera diálogo y participación, si alimenta un proceso de creciente toma de conciencia”. Esto sería una verdadera práctica de comunicación popular, que es nada más ni nada menos que darles la palabra a los y las silenciadas, construir otros discursos alejados de las construcciones hegemónicas discursivas de esta realidad actual

Esto finalmente es lo que se propone reflexionar y relacionar el presente trabajo, cómo a partir de esta particularidad de fenómenos, actores mediáticos y su relación con las legislaciones, se crea la posibilidad de reformular los discursos y las formas en que las audiencias se apropian de ellos. Establecer la posibilidad de que se produzcan condiciones para lograr marcos de lectura integrales, que permitan la puesta en crisis de los mensajes de los medios masivos.

Bibliografía

- Área Queer. (2007) *Medios de Comunicación y Discriminación: Desigualdad de Clase y Diferencias de Identidades y Expresiones de Géneros y Orientaciones Sexuales en los Medios de Comunicación*. Secretaría de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.
- Colectivo de Investigación y Acción Jurídica (2009). Facultad de Periodismo y Comunicación Social. La Plata.
- DELFINO, S. (2006) *Proyecto de Extensión Universitaria: "Observatorio Contralor de Noticias Informativas sobre Jóvenes en Situación de Delito"*. Área Queer de la UBA. Asociación Miguel Bru. Dirección de DDHH de la FP y CS de la UNLP.
- DOELKER, C. (1992). *La realidad manipulada: radio televisión. cine prensa*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- ELÍADES, A. (2009). *El Derecho a Comunicar la Actividad Radiodifusora*. EPC, Ediciones de Periodismo y Comunicación.
- FOSTER, R. (2010). Neoliberalismo, medios de comunicación y democracia. *Revista Veintitrés* N°662.
- HERNÁNDEZ GALARRAGA, E. *Revista Electrónica VIDEO*. ISSN 1027-2135. Producida por Televisión Educativa. Universidad Pedagógica "Enrique José Varona". La Habana, Cuba. Copyright. Enero-Febrero-Marzo de 1997. Vol 2. No.7.
- GAYOL, S.; Kessler, G. (2002). *Violencias, delitos y justicias en la Argentina*. Manantial.
- KAPLÚN, M. 2002. *La Comunicación Educativa*. Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular). Editorial Caminos. La Habana .

- KESSLER, G. (2004). *Sociología del delito amateur*. Siglo Veintiuno editores.
- MARTÍN, S. (2002). "Agendas policiales de los medios en la Argentina". En *Violencias, delitos y justicias en la Argentina*. Manantial.
- MCLAREN, P. (1998). *Pedagogía identidad y poder*. Homo Sapiens. Santa Fe.
- Propuesta de Proyecto de Ley de Servicios en Comunicación Audiovisual. (2009) Presidencia de la Nación.
- REGUILLO, R. (1996). *La construcción simbólica de la ciudad. Sociedad, desastre y comunicación*. Iteso. Jalisco.
- REY, G. (2005). *El cuerpo del delito. Representación y narrativas mediáticas de la seguridad ciudadana*. Colombia.
- RINCÓN, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Editorial Gedisa, S.A.; 1ª ed., 1ª imp.
- RODRÍGUEZ, E.; Appella, G.; Relli, M. (2009). Proyecto de Extensión "El Derecho A Tener Derechos, manual de derechos humanos para organizaciones sociales". Galpón Sur, Periodismo Social. *Niñez y adolescencia en la prensa Argentina*. Informe anual.
- VERÓN, E. (2002). *Construir El Acontecimiento*. 3ª edición, Editorial Gedisa, Barcelona.

El derecho a la libertad de expresión

Por *Claudia Villamayor*

Construir democracia conlleva a múltiples acciones políticas en donde a, las lógicas de participación, hay que revisarlas para poder identificar no sólo procedimientos sino procesos políticos que arman trama político-cultural para la toma de decisiones. La comunicación social es dimensión y procedimiento de cualquier proceso social, cultural y político; por lo tanto, nunca jamás habrá de dejársela sólo a quienes la analizamos y/o la comprendemos como opción profesional o de militancia política. Problematizar la sociedad y el Estado, y producir su relación en un sistema democrático, es de incumbencia de la comunicación social y es cuestión de los ciudadanos, cualquiera sea su extracción y clase social.

Pensar y hacer la comunicación, vinculada al mundo de los medios, requiere un tratamiento específico en la medida que hablamos de un dispositivo institucional, político y económico que guarda estrecha relación con otros actores de la sociedad, ya sea que provengan del Estado, del mercado o de la misma sociedad civil. En todos los casos, los medios son

actor político y económico que gravita y tiene incidencia central en la construcción de cualquier sistema social y económico. Es una cuestión de estudios y de acciones pero también debiera ser parte de las cuestiones que incumben a toda la ciudadanía a la hora de definir sus idearios respecto de cómo quiere vivir y cómo diseña la sociedad que desea; porque, hay que decirlo, sus decisiones hacen parte de los dispositivos sociales aunque las superestructuras cuenten con hegemonías que no siempre benefician de manera igualitaria a todos.

A los medios de comunicación –sean de naturaleza privada, estadual o de organizaciones de la sociedad civil– hay que mirarlos y comprenderlos en relación con todo el dispositivo súper estructural de una sociedad dada, nunca de manera aislada. Son actores que intervienen desde lógicas diferenciadas, según sea su naturaleza, en el armado de la maquinaria de la sociedad. Por lo tanto, no dejaremos afuera el sistema social imperante en donde ellos tienen lugar. A nadie escapa la sustantiva participación que el sistema mediático-corporativo privado tiene en la lógica de la productividad del capitalismo. Vale aclarar que son empresas y, cómo tales, el modo en que se acumula el capital en determinada época no es diferente al de otras instituciones económico-empresariales dedicadas a otros rubros.

Cuando se pretende regular esa relación mediante normas, los actores intervinientes entran en disputa respecto de cómo concibe cada uno la sociedad en la que quiere vivir y, para ello, construye acciones y procedimientos políticos para generar que las normas les sean favorables. El sistema mediático en disputa reviste el mismo carácter que el sistema empresario, estatal y del sector social (organizaciones) que

con cualquier otro sector de la sociedad dedicado a rubros diferentes. Por eso, su disputa tiene alianzas con sus pares y pretende gravitar en los poderes de un sistema democrático de variadas maneras (Ejecutivo, Legislativo y Judicial).

La puja por las normativas, por lo tanto, además de una cuestión jurídica, está atravesada siempre por posicionamientos y batallas políticas, culturales y económicas. En todos los casos, lo que está en discusión en la acción concreta son modelos de sociedad. No se deje de lado nunca esto para comprender normas o leyes; de lo contrario, se pensará falazmente situando los problemas en materia de derechos como una cuestión del ejercicio de determinadas pertinencias.

Comprender una batalla de intereses de manera situada en la época y en el sistema material en donde ella se configura y se produce, nos permite comprender las relaciones de fuerza, los posicionamientos y, por sobre todo, los móviles que llevan a procedimientos que no siempre guardan estrecha relación con la democracia y el respeto a los derechos humanos.

La libertad de expresión hace parte de cualquier sistema democrático en donde las batallas político-culturales acontecen; si ese derecho está en peligro, todos los derechos lo están. Las 4.445 normas que regulan las relaciones entre actores habilita, o no, a que unos hablen y tengan derecho a la palabra para dar esa batalla.

¿Quién define quien habla y quién no? ¿Qué grado de participación tienen las mayorías sociales en esa definición? ¿Existe igualdad entre actores para activar la palabra y ejercer el poder de decirla? ¿Qué y/o quiénes definen esa igualdad? ¿Quién regula la convivencia social y en particular

la co-existencia de medios públicos, privados, comunitarios, redes digitales, radiodifusión, telecomunicaciones, industria cultural? ¿Desde qué perspectivas de sociedad y estado se organizan las respuestas a las preguntas precedentes?

Los procedimientos de respuesta de los sujetos sociales mediáticos mirados en la historia de la República Argentina tienen los mismos vectores, aunque con sus particularidades, que cualquier otra problemática que podamos abordar. Proyecto económico y proyecto político, proyecto social y proyecto cultural. En todos los casos existe un proyecto mediático para los posicionamientos que se configuren. Es clave preguntarle a cada época y a cada debate por los tipos de sociedad en disputa que están en boca de quienes los batallan y, al mismo tiempo, el modo en que se incluye a la ciudadanía en ello en la medida que se pretenda salir de miradas ingenuas y des-historizadas. No es lo mismo hacer parte al conjunto social de debates y decisiones que tenerlo como espectador que adhiere o rechaza, o bien tenerlo de espectador no participe más que como consumidor de las decisiones que toman otros.

Las huellas marcan luces y sombras

El Derecho a la Comunicación en la República Argentina es una preocupación, principalmente, para quienes se comprometen con un tipo de sociedad que pretende no ser regulada por las leyes del mercado. Esa es la matriz central desde la que hay que revisar e historizar por qué ha sido, y siguen siendo, tan importante legislar favoreciendo la de-

mocratización de la palabra para democratizar la sociedad por parte, los sectores que lo pretenden y, al mismo tiempo, desean instalarlo como parte de lo que hay que lograr desde toda la ciudadanía. Una sociedad no regulada por las leyes de la oferta y la demanda asume que no es por la lógica del negocio y el intercambio de mercancías lo que define las políticas de derechos humanos.

La Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual –Ley 26.522¹–, que en la República Argentina se sancionó en el mes de octubre del año 2009, es la expresión más clara de la voluntad social y política por definir una norma basada en la equidad y la justicia social. Por supuesto que eso quiere decir un tipo de sociedad que se quiere y, para lograrlo, se construyó un proceder político concreto del que damos cuenta a continuación.

El político Agustín Rossi hacía referencia, en un discurso pronunciado en la Cámara de Diputado de la Nación en el año 2009 (cuando la ley tenía media sanción), la siguiente cita del Dr. Raúl Scalabrini Ortiz: *“Todo lo que no se legisla explícita y taxativamente a favor del más débil queda implícitamente legislado a favor del más fuerte. No es el poderoso el que necesita el amparo legal. El poderoso tiene su propia ley, que es su propia fuerza.”*²

1 La ley de la Comunicación Democrática. Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. Ed. Universidad Nacional de Quilmes; Defensoría del Público. Bernal, 2013

2 Rossi, Agustín. Recuperado en La Cosa y la Causa. 17 de septiembre del 2009 <http://lacosaylacausa.blogspot.com.ar/2009/09/discurso-agustin-rossi.html>

La vigencia de esta cita a lo largo de los años interpela a quien suscribe no sólo por su cuota de verdad sino por la incomodidad que ella significa para quienes creen que sostener la libertad de expresión es una cuestión de propietarios y/o empresarios cuya lógica mercantilista pretende definir qué son las políticas de derecho; significación que ha hecho definir acciones delictivas por parte de grupos concentrados que no han dudado, inclusive, en contribuir a la privación de la libertad y el derecho a la vida a quienes se han interpuesto en el camino de sus intereses. Así lo demuestra el papel de los medios corporativos en la Dictadura Militar (1976-1983)³; el grupo Clarín, en particular, pero también el Diario La Nación fueron de la preferencia del terrorismo de Estado durante la presidencia de Jorge Rafael Videla, motivo por el que procede de manera delictiva en la venta de Papel Prensa⁴, por poner un ejemplo⁵.

El Derecho-Ley 22.285⁶ (1980), sancionado por la Junta Militar que gobernó con terrorismo de Estado durante 1976 y 1983, normaba las políticas de comunicación en la Argen-

3 Marino, Santiago. Medios, democracia y Dictadura. Espacio LaTribu, Medios de comunicación y Cultura. Buenos Aires, 2006. Recuperado Memoria es Futuro, Fm LaTribu. 2006. <http://fmlatribu.com/territorio/2006/11/21/memorias-futuro-3/>

4 Papaleo Osvaldo, *Graiver y Papel Prensa, una historia que se mantiene abierta* en La Política On Line. 8-10-09 <http://www.lapoliticaonline.com/nota/39478/>

5 AA.VV. Medios y Dictadura. Comunicación, Poder y Resistencia. La Tribu, Buenos Aires, 2003.

6 22.285. 1980. Decreto Ley-Presidencia de Facto. Jorge Rafael Videla- Orlando Ramón Agosti- Emilio Massera. Recuperado en Dossier Instituto del Derecho a las Comunicaciones. Facultad de Derecho. Universidad de Buenos Aires. http://www.derecho.uba.ar/rev_comunicaciones/ed006/dossier.pdf

tina de modo que se pudiera tutelar el control directo de los medios de comunicación; para ello contó con un organismo de intervención: el Comité Federal de Radiodifusión –COMFER⁷. El decreto en sí sólo habilitó al Mercado y al Estado a tener medios y, en particular, favoreció de manera directa a los medios del mercado/corporaciones con quienes contó para la estrategia comunicacional y la sostenibilidad del propio gobierno de facto. Dicho decreto forma parte de la saga de decisiones que, en el marco de un genocidio planificado, reguló la vida de los argentinos que pudieran acatar la ruta definida por el denominado Proceso de Organización Nacional que asumiera mediante golpe de estado el 24 de marzo de 1976.

Sin duda el Decreto-Ley de la Dictadura, desde el 10 de diciembre de 1983, fue objetivo de derogación por parte de la diversidad de organizaciones sociales, culturales, políticas, sindicales, de derechos humanos, movimientos socio-culturales de nuevo tipo y de todo aquel que bregara por el derecho a la comunicación y la democracia. De hecho, y durante los diez primeros años de la reapertura democrática, se presentaron más de 42 proyectos de ley de radiodifusión de los que ninguno logró convertirse en nueva normativa. Muchos de

7 ARTICULO 96. — El Comité Federal de Radiodifusión (...) Su conducción será ejercida por un Directorio formado por un (1) presidente y seis (6) vocales designados por el Poder Ejecutivo Nacional a propuesta del organismo que representan (...) Los miembros de su Directorio representarán a los siguientes organismos: Comandos en Jefe del Ejército, de la Armada y de la Fuerza Aérea, Secretaría de Información Pública, Secretaría de Estado de Comunicaciones y Asociaciones de Licenciarios, uno (1) correspondiente a radio y el otro a televisión.

ellos sin referencias políticas más amplias que dieran curso a un diseño de políticas de comunicación. Mariana Baranchuk señala lo siguiente al respecto:

A mediados de los '80 Margarita Graziano escribió "Política o ley: debate sobre el debate", allí daba cuenta de que se había discutido la ley de radiodifusión (en realidad varios y divergentes proyectos) debatiendo sobre el articulado, en lugar de hacerlo en torno a la política y sus directrices. En ese cuestionamiento señalaba cuáles eran los principales ejes que deberían haberse confrontado si lo que se pretendía era democratizar las comunicaciones. Dichos ejes rectores constituían en conjunto lo que por la década del '70 se dio en llamar en Latinoamérica una Política de Comunicación Contendista — PNC (...) Promover la libre expresión del pensamiento; Derecho a informar y estar informado; Maximización de cobertura: acceso; Participación ciudadana en la producción y emisión de mensajes; Fomento producción regional; Propiciar y articular una comunicación vinculada al desarrollo; Pluralidad de contenidos y de fuentes; Regular la actividad publicitaria; Regular la adjudicación de licencias promoviendo la pluralidad de voces y limitando la concentración de medios).⁸

8 Baranchuk, Mariana; Rodríguez Usé, Javier. 2010. *Hacia un nuevo paradigma de la Comunicación en la Argentina*. AFSCA. Facultad de Ciencias Sociales de la UNLZ. 2010.

Durante la presidencia del Dr. Raúl Alfonsín (1983-1989), ninguno de los proyectos presentados, muchos de ellos surgidos de legisladores pero también de organizaciones sociales y culturales, fue tratado en la Cámara de Diputados; incluyendo uno que fue base para el desarrollo de la democratización de las comunicaciones en la Argentina. Hablamos del proyecto elaborado por el Consejo para la Consolidación de la Democracia cuya inspiración sustantiva radicaba en el Proyecto RATELVE (Radio y Televisión Venezolana) y que fuera de referencia para todas las batallas por el derecho a la información y la libertad de expresión en América Latina⁹.

Las presiones de las corporaciones en el continente tuvieron sus *links* locales al mismo tiempo que las mismas hallaron en sectores políticos que no decidieron echar cartas en los asuntos de las políticas de comunicación de la democracia; prefirieron tener las vidrieras mediáticas del consumo masivo para sus estrategias comunicacionales de campaña antes que para una real acción colectiva de la pluralidad de voces y el derecho a la comunicación. Dicho esto, sea de paso, en consonancia con lo que pasaba en el continente porque, al igual que el proyecto RATELVE, el Informe del

9 Capriles Arias, Oswaldo. *Poder Político y Comunicación. Universidad Central de Venezuela*. Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico. Caracas, 1996. Pág. 84. Recuperado en: https://books.google.com.ar/books?id=3nkrbkdvFkC&pg=PA84&lpg=PA84&dq=ratelve&source=bl&ots=w3rLcJXeQo&sig=tVgMqPhyaNAdaVWIVJitWVv-OQ8&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwj1mtam_sjNAhXRqZAKHQacCykQ6AEILDAD#v=onepage&q=ratelve&f=false
10 Informe Mc Bride. 1980. https://es.wikipedia.org/wiki/Nuevo_Orden_Mundial_de_la_Informaci3n_y_Comunicaci3n

Nuevo Orden Informativo de la Comunicación –NOMIC¹⁰–, y las propuestas de proyectos de ley de radiodifusión de la democracia durmieron el sueño de los justos, dado que en Argentina, como en otras partes, no pasaron de las comisiones en diputados, nunca llegaron a las sesiones plenarias.

En la década del noventa, durante el Gobierno de Carlos Menem y en coherencia con los años ochenta, se profundizó el modelo neoliberal que tenía como eje rector el achicamiento del estado, la apertura de la economía, privatizaciones, borrado de los grandes relatos, el descrédito a la política y a las lógicas de representación de la democracia. Si bien hubo varias modificaciones al decreto ley 22.285¹¹ nunca se logró derogarlo y sustituirlo por una nueva ley de la democracia. Mas bien, se fortalecieron en una primera etapa de privatizaciones en diferentes rubros, la conformación de multimédios nacionales y, luego, la concentración y extranjerización de los grupos mediáticos en ciernes¹².

Las maniobras del menemismo para librar al sector privado de presiones estatales o pedidos de auditorías, por el contrario, favorecieron aún más la privatización y la concentración. A esto se suma que los agrupamientos de los denominados medios populares y comunitarios son fraccionados, en primer término, con un decreto mediante el que se favorece, con permisos precarios y provisorios, a aquellos que

11 Loretti, Damián. *El derecho a la Información*. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1995. Capítulo 1.

12 En referencia a las leyes 23.696 y 24.124 y los decretos 1771/91; 1062/98 y 1005/99.

se habían inscripto antes de agosto de 1989, desconociendo de este modo al caudal de nuevas iniciativas por todo el país que habían surgido a inicios de la década de 1990. Procede en dividir el campo popular con otro decreto promovido por el entonces jefe de gabinete Eduardo Bauzá, que favorece a la Iglesia Católica, otorgándosele frecuencias de radio. Algunas que provenían de ese sector social aprovecharon las frecuencias y otras instancias directamente no sabían ni cómo encarar la fundación de un medio.

Tanto en la década de los años ochenta como de los noventa, la emergencia de diversidad de voces provenientes de: organizaciones no gubernamentales, organizaciones sociales del tipo mutuales, fundaciones, cooperativas, sociedades sin fines de lucro de diverso tipo, asociaciones gremiales, sindicatos organizados de larga trayectoria y nuevos, organizaciones de derechos humanos, representaciones de organizaciones políticas, culturales, educativas, movimientos sociales (mujeres, jóvenes, pueblos originarios), universidades y periodistas, encontraron causas de trabajo colectivo para la batalla por el derecho a la comunicación. Agrupándose por afinidades político-culturales o por la acción programáticas de sus planes de trabajo. En cualquier caso, estamos hablando de asociatividades que entendieron, ya desde la reapertura democrática, que no sólo era clave una radiodifusión democrática sino que, para lograrlo, la lucha jamás tenía que ser individual. Mucho se agrupó desde los sectores sociales, o también llamado sociedad civil, y no desde el Estado, precisamente, porque este estaba ausente en el debate y el diseño de políticas públicas que contemplaran no sólo al mercado y al estado sino al denominado sector social.

El trabajo en red y la presión durante las décadas del ochenta y del noventa

Las asociatividades nombradas comenzaron a trabajar en red. En la década de los años ochenta, la Asociación de Radios Comunitarias Federada en cinco regiones –ARCO– se formó luego del trabajo auto-convocado de organizaciones que se encargaron de reunir las experiencias de emisoras de baja potencia que se autodenominaban populares y comunitarias. Luego, en la década del noventa, se llamará Foro Argentino de Radios Comunitarias constituyéndose en la red más fuerte y con presencia en tanto actor político-cultural en el mundo de la radiodifusión sin fines de lucro (120 emisoras-2016)

Dentro del movimiento de FM de baja potencia tenemos a ARCO y luego un grupo que se separa con el decreto de Bauza para formar la Asociación de Radios Católicas ARCA y las que prefirieron ser con fines de lucro pero de desarrollo local –pequeñas y medianas empresas– se llamaron Asociación de Radios Libres Argentinas –ARLIA.

Llegados los noventa se confirman las siguientes redes: FARCO que, al mismo tiempo, es referencia internacional en la Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica ALER y, también, es referencia de la Asociación Mundial de Radios Comunitarias, AMARC.

Se consolida la Confederación de Radios y medios de la República Argentina, –Co.ra.me.cos–, la Confederación Sindical de Trabajadores de los Medios de Comunicación Social –COSITMECOS–, Asociación de Radiodifusores Bonaerenses y del interior de la República Argentina –ARBIA–, las Redes de Carreras de Comunicación Social y Periodismo, algunas expe-

riencias aun sin organizarse como el sector cooperativo, los escolares y las iniciativas aun en proyecto de los pueblos originarios. Del mismo modo piden pista el sector campesino y el sector cultural mediante centros y espacios de organización de la cultura y las expresiones artísticas que querían tener medios de comunicación. A esto se suman trabajadores de prensa y periodistas de diferentes medios que, como las redes mencionadas, argumentan la necesidad de una ley que contemple todas las experiencias y expresiones de la comunicación desplegadas a lo largo y ancho de la república Argentina.

Desde 1984 hasta el 2008 se fueron incrementando en cantidad y calidad. A ello se suman iniciativas de documentalistas, experiencias audiovisuales de comunicación que pedían pista para hacer nacer canales de televisión comunitario y, también, el advenimiento de las redes sociales y las posibilidades de la transmisión digital y en la convergencia digital por internet.

En los años ochentas todas sus propuestas quedaron sin llegar al poder legislativo y en los años noventa ni siquiera fueron oídas las posibilidades de proyectos de medios. Por el contrario, el fomento estuvo centrado en el sector privado corporativo. Los grupos concentrados de la comunicación, tendientes a formar parte de la geopolítica internacional, tuvieron suficiente eco en la década del noventa para constituirse en un actor decisivo en el diseño del neoliberalismo en ejecución durante los dos períodos de gobierno de Carlos Menem.

Primó, una vez más, en la Argentina, la idea de la libertad de expresión como libertad de empresa antes que ser considerada como un derecho humano, tal como lo soste-

nían las organizaciones mencionadas párrafos más arriba. Los gobiernos democráticos luego de 1984, no prestaron sus oídos a la reformulación de la normativa para una nueva ley de la democratización de la sociedad en lo que respecta a la comunicación, aún a pesar de contar con referencias internacionales que así lo estipularon. Tal como dice la Corte Interamericana de derechos humanos:

La libertad de expresión es una piedra angular en la existencia misma de una sociedad democrática. Es indispensable para la formación de la opinión pública. Es también *conditio sine qua non* para que los partidos políticos, los sindicatos, las sociedades científicas y culturales, y en general, quienes deseen influir sobre la colectividad puedan desarrollarse plenamente. Es, en fin, condición para que la comunidad, a la hora de ejercer sus opciones, esté suficientemente informada. Por ende, es posible afirmar que una sociedad que no está bien informada no es plenamente libre¹³.

Basados en la declaración de los derechos humanos – concebir a la comunicación como tal y a la información de igual modo–, las organizaciones libres del pueblo se dan

13 Corte Interamericana de Derechos Humanos . Opinión Consultiva 5/85, 13-11-1985. Cons 70.

estrategias, durante esos 16 años, para la sostenibilidad y la sobrevivencia pero también para visualizar modos y políticas para una acción que pudiese afectar las decisiones a nivel legal y a nivel de las políticas públicas. El camino no se presentó para nada fácil, en tanto el derecho a la comunicación no formara parte de la agenda política y mucho menos de la decisión de los poderes ejecutivos hasta 1999.

A partir del inicio del siglo veinte, durante el gobierno de la Alianza que puso como presidente a Fernando de La Rúa y luego de los sucesivos presidentes en pleno Default hasta que Eduardo Duhalde le entrega la banda presidencial a Néstor Carlos Kirchner, la actuación mediática no fue el centro de atención de ninguna política de estado que atienda a todos los sectores sociales. De hecho, durante los dos primeros dos años de la gestión del Presidente Kirchner, aún no se tenía tomada la decisión de una nueva ley, salvo que pudiera estar en consonancia con los requerimientos de los grupos, en particular con el grupo Clarín. Es Néstor Kirchner quien decide recibir, finalmente, a las organizaciones libres del pueblo para revisar lo que, en materia de comunicación social, sucedía en la Argentina y se comienza a hablar de la creación de la Ley de la Comunicación Democrática.

Durante exactamente 21 años (1984-2005), la primacía en la geopolítica económica internacional siguió la tendencia planetaria capitalista. La maquinaria de la productividad de las industrias culturales y los dispositivos mediáticos intervienen como gestores de modelos de sociedades neoliberales y relaciones político-culturales signadas por el consumo; esas modalidades construyen tipos de existenciaros social, significaciones y constructos de identidades ciudada-

nas que van en consonancia con la rentabilidad del capital y el beneficio del poder concentrado. El disciplinamiento político-cultural sigue la trama de los consumos y las variantes que el mercado marca, sin embargo, no todo es controlable para el capital en la medida que todo proceso hegemónico siempre está dialectizado por emergencias contra-hegemónicas¹⁴. Aunque, dicho sea de paso para salir de miradas binarias, no existe lo uno o lo otro, sino que hay imbricación y complejidad; por eso, siempre que revisemos pasos de otras voces a las del mercado, jamás tenemos que pensar que en ellas no hay huella del mismo.

Las redes de medios audiovisuales, creadas hasta el año 2005, sumados a ellas numerosos periodistas, cineastas, investigadores de la comunicación, productores audiovisuales e intelectuales, comenzaron a reunirse por el derecho a la comunicación en un espacio articulador denominado *Coalición por una Radiodifusión Democrática*¹⁵–CCD¹⁶–es una multisectorial que, a mediados de la primera década del siglo veintiuno, reunió a más de 300 organizaciones sociales y político-culturales. Sobre sí misma, dice en el 2005: “La COALICIÓN POR UNA

14 Antonio Gramsci. EL materialismo histórico y la filosofía de Benedetto Croce, Juan Pablos, Editor, México 1975, p. 32.

15 Piccone Néstor. La inconclusa Ley de Medios. La historia menos contada. Ed. Peña Lilli, Ediciones del continente. Bs. As. 2012. (El libro se imprimió en la Cooperativa Chilavert Artes Gráficas. Fue encuadernado en Cooperativa de Trabajo La Nueva Unión Ltda., y las tapas fueron laminadas en Cooperativa Gráfica 22 de Mayo (ex Lacabril), todas empresas recuperadas y autogestionadas por sus trabajadores)

16 Coalición por una radiodifusión democrática. Buenos Aires, 2005. Recuperado en <http://www.telam.com.ar/advf/imagenes/especiales/documentos/2012/11/509435587ec92.pdf>

RADIODIFUSIÓN DEMOCRÁTICA, un espacio abierto y plural que impulsa a 21 años de la recuperación de la democracia, 21 puntos básicos para la elaboración de una nueva norma que regule el ejercicio de la comunicación en Argentina”.

Con ello se inicia, públicamente, una clara voluntad colectiva, que se constituye en actor político-cultural organizado, en defensa del derecho a la comunicación en tanto se logra posicionar el trabajo que, de manera ininterrumpida y pese a la persecución que aún en democracia habían tenido sus medios, se desarrolló a lo largo y ancho de la nación argentina. Su definición y/o acuerdo tiene un basamento digno de subrayar porque es la base que permitió un trabajo programático que llegó a manos del entonces Presidente de la Nación.

La declaración de la Coalición encabeza la presentación de los 21 puntos base que señalan la estructura inicial de un debate por una normativa de la democracia que reconozca las voces desoídas por el capital:

El efectivo respeto a la libertad de expresión es una herramienta fundamental para incorporar a quienes, por razones de pobreza, son marginados tanto de la información, como de cualquier dialogo. Dentro de este marco de referencia, es deber del Estado garantizar la igualdad de oportunidades a todas las personas para recibir, buscar e impartir información por cualquier medio de comunicación sin discriminación, eliminando todo tipo de medidas que discriminen a un individuo o grupo de personas en su participación igualitaria y plena de la vida política, económica y

social de su país. Este derecho garantiza una voz informada para todas las personas, condición indispensable para la subsistencia de la democracia. Sabemos que la discriminación existe, como existe la criminalización del diferente o de la protesta social. Los “grandes” medios concentrados controlan y manipulan la información de acuerdo a sus intereses, con criterios de ‘mercado’¹⁷.

Esta base sirvió para una primera presentación, que inició un debate nacional visible que ya tenía lugar en todos los rincones de la Argentina. Sin memoria no hay real dimensión de lo que significa ese punto de llegada que es la CCD. Vale decir, estamos hablando de 21 años de militancias sociales, culturales y políticas que, sin sostenibilidad jurídica y económica más que la capacidades de ideación de políticas de comunicación nacidas en el seno de la sociedad civil. Hasta ese momento no se tenían precedentes de presencia y definición del estado y mucho menos de un gobierno en relación a la voluntad de democratizar el espectro radioeléctrico.

En sí misma, una ley no cambia las relaciones de fuerza de una sociedad, ninguna norma lo hace. Sin embargo, poner en escena la trama de los dispositivos mediáticos para

17 Coalición por una Comunicación Democrática. 21 puntos. Recuperado en: <http://www.telam.com.ar/advf/imagenes/especiales/documentos/2012/11/509435587ec92.pdf>

regularlo y garantizar democracia es objetivar el modo en que se arma no solo una superestructura empresaria, estatal y social sobre el capital simbólico de una sociedad y los imaginarios que construye para la definición de los existenciaros ciudadanos. Mirar, entender el mapa de los medios, es comprender el mapa de la maquinaria del capitalismo y su relación con el Estado y la Sociedad, por sobre todo la incidencia que los mismos tienen en el terreno de las representaciones sociales y políticas que definen los rumbos de una nación.

Por lo anterior, cada vez que se toca las razones y los mapas, se tocan los intereses del poder central y al mismo no sólo lo conforman los medios. En la trama se *linkean* los aparatos ideológicos más poderosos que dan sustento a quienes lideran la concentración de la toma decisiones. Cualquier fuerza que tienda a quebrar esas hegemonías tiende a ser silenciada por los personeros y directos beneficiados de la plusvalía. Tal como decía Carlos Marx, en el método está la ideología. Por cierto, las diferentes modalidades que pueden adquirir esos métodos en la maquinaria del capitalismo se ha visto a lo largo y ancho de América Latina en los últimos cien años que pueden ser métodos de presión mediante dictadura o bien armar relojerías de derecha que ahoguen todo tipo de proceso democratizador del tipo populista, nacional, popular y democrático.

Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual 26.522-2009

Desde el 2005 a octubre del 2009, se abrió un camino para la democratización de las comunicaciones sin precedentes no sólo en la Argentina sino en el mundo. La Coalición por una Comunicación Democrática se constituyó con el objetivo de evitar la concentración mediática y defender la pluralidad de voces, y, con esas premisas, impulsar una ley de servicios de comunicación audiovisual. Su voluntad encuentra eco finalmente en un gobierno popular con una clara decisión política abre camino para construir un nuevo paradigma de la comunicación en la Argentina.

Fue durante la primera presidencia de la Doctora Cristina Fernández de Kirchner (2007-2011) que se abrieron instancias de conversación ciudadana a iniciativa del gobierno y del propio Estado sobre la real posibilidad de una nueva normativa. El entonces director del Comité Federal de Radiodifusión, Lic. Gabriel Mariotto, convocó a la realización de 25 Foros en toda la Argentina para lograr poner a conversar y debatir a diversidad de sectores sociales para definir cómo se quería y qué se pretendía respecto de una nueva ley de radiodifusión.

Este proceso popular democrático contó con el parte particular de las organizaciones que integraron e integran la CCD pero, también, otros sectores del mundo privado, público y popular-comunitario que no necesariamente participaban de la coalición y que tenían ideas y propuestas para aportar. Así mismo, y desde la década de los años ochenta, lesgiladorxs realmente decididos para enfrentar una situación complicada que sobrevendría en la medida que una nueva norma

implica interpelar relaciones de fuerza y sobre una política pública de comunicaciones que favoreciera la distribución de la palabra.

Luego de 25 foros y de aportes por escrito de todas las organizaciones de diferentes naturalezas, se hicieron llegar a una comisión que redactaría un primer borrador de ley. Al mismo tiempo, también se hicieron llegar otros aportes que, proviniendo del sector privado, entraron en contradicción inmediatamente con los aportes tanto del sector público de la época como del sector social. Al respecto, y para garantizar representatividad, se tuvieron en cuenta todas las sugerencias. Lo que tiene que quedar claro es que de lo que no se dudó es del carácter político y de enfoque de derechos humanos que dicha ley tomaría para la concepción de comunicación. Como lo expresa en reiteradas oportunidades el entonces presidente del Foro Argentino de Radios Comunitarias, Néstor Busso:

Cuando hablamos de comunicación, hablamos ahora de derechos humanos, la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual entiende a la comunicación como un derecho humano, eso significa un derecho de todas las personas independientemente de su condición económica, política y religiosa, es de todas las personas con todas las diversidades que existen en nuestro pueblo¹⁸

18 Busso, Néstor. En Agencia Periodística de Buenos Aires. 2012. <http://www.agepeba.org/Lectura.asp?id=55>

Pasar de concebir a la comunicación como mercancía (1980) a concebirla como un bien social y con enfoque de derechos humanos, es la expresión de dos modelos de sociedad que son contrarios y que regulan las relaciones sociales desde dos ópticas completamente diferentes. Una construye negocios y poder concentrado, la otra concibe a las personas y la sociedad desde la mirada de los derechos y su real ejercicio con justicia social.

A la ley 26.522, en todo su proceso de gestación, no hay que mirarlo sólo desde el 2005 sino de toda una lucha que llevo 27 años y que podemos resumir en el siguiente texto:

La “Ley de Medios” no es una norma más en la Argentina. Su sola mención irrita a algunos sectores, que piensan la comunicación como un simple negocio comercial y pretenden mantener el control de la información en manos del poder económico concentrado. Porque esta ley vino a democratizar bastante más que la comunicación y la información. Su instalación en el debate de toda la sociedad logró que el pueblo converse cotidianamente sobre que la importancia de que mas voces y más miradas ocupen el aire y las pantallas para hablar de esos temas que hacen a toda la vida de un país. No es posible hablar desde una sola perspectiva¹⁹.

19 Busso Néstor, Jaimes Diego coordinadores. La Cocina de la Ley. Foro Argentino de Radios Comunitarias, 2011.

La idea de pluralidad liberal, que cree que la misma se garantiza por medio de la propiedad privada de quienes tienen el poder y la plata para expresarse, libertad de empresa, silencio a las grandes mayorías sociales. Mas bien se vincula con una idea de modernidad vinculada al desarrollo de las tecnologías en donde las matrices de las mismas son ideadas mediante capital invertido que garantice mayor productividad del negocio y la orientación de sentimientos culturales respecto de las concepciones de la sociedad que estandarizan lo que garantizan la reproductibilidad del mismo. Por el contrario, la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual garantizó, en su primer borrador, los enfoques de los diversos sectores sociales no reconocidos por las leyes del mercado y del capital. Esto es lo que es sentido como amenaza por el grupos corporativos. Desconcentrar, trabajar de manera federal con las voces y protagonistas locales en la construcción de medios de los tres sectores, privados, comunitarios y públicos, es una decisión política vinculada a la distribución y la justicia social en donde es el Estado el garante de que ocurra. La intervención del mismo es considerada por las corporaciones como una injerencia en sus negocios. Su modelo de estado es que el mismo no sólo no intervenga sino que garantice el desarrollo de sus fines lucrativos. Eso está en las antípodas del derecho a la comunicación.

Gracias a un trabajo minucioso de juristas especializados en el derecho a la comunicación y a encargo de la Dra Cristina Fernández de Kirchner, se elaboró una propuesta de ley que fue presentada en el Teatro Argentino de la ciudad de La Plata. Al respecto la entonces presidenta expresó luego de seis años de aquella presentación:

Estoy segura que cuando el 18 de marzo, en este mismo lugar, presentábamos el anteproyecto de Ley de Medios Audiovisuales y lanzábamos, además, una novedosa forma de participación popular en materia de construcción legislativa, como era la de recorrer con foros a lo largo y a lo ancho del país para que realmente lo que esa coalición democrática y lo que tantos otros trabajadores en la ciencia de la comunicación habían soñado fuera un proyecto colectivo, muchos pensaron que era tal vez un ejercicio político o tomar nos tiempo para negociar quién sabe qué cosas²⁰.

Sin esa voluntad política y una clara decisión de favorecer la expresión directa de la comunidad organizada que pudo hablar en los Foros y, al mismo tiempo, suscribir sus propias propuestas en la ley no hubiera podido lograrse. Esa presentación pública habla de una manera de construir políticamente las normas comprendiéndolas como puntos de llegada de conversaciones federales. Tratándose de la comunicación con enfoque de derechos humanos como en este caso, los procedimientos no son menores. Escuchar todas las voces echa por tierra el mito creado por los medios corporativos en los tristemente famosos zócalos de TN noticias pertenecientes a Artear Sociedad Anónima: *la ley de*

20 Fernández de Kirchner, Cristina. Recuperada en <http://www.cfkargentina.com/cfk-anuncia-la-implementacion-de-la-nueva-ley-de-medios/>

medios k. Esa ha sido la primera de las formas de ningunearla e instalar la idea en los imaginarios sociales de que era una ley para el monopolio del gobierno.

La ley 26.522 es la expresión de un paradigma de la relación de la sociedad y el estado y por sobre la perspectiva que entiende a la comunicación como un proceso social capaz de gestar democracia ciudadana en las relaciones sociales, teniendo por prioridad una concepción de la comunicación como trama que garantiza los relatos de las verdades que, como diría Rodolfo Walsh, se las milita.

Durante la primera y segunda presidencia de la Cristina Fernández, y luego de la sanción de la LSCA en octubre del año 2009, fueron seis años de permanentes ataques a dicha ley por parte de las corporaciones nacionales e internacionales. En primer lugar, no acataron nunca la ley, más bien la burlaron mediante medidas cautelares, la complicidad de juristas amigos, empresarios y políticos referentes de estos mismos sectores que históricamente silenciaron las voces de las grandes mayorías populares.

La ley de servicios de comunicación audiovisual reconoce lo existente y favorece la creación de medios comunitarios y populares, radios, medios gráficos, televisivos, iniciativas analógicas, digitales; propuestas de televisión comunitaria; cine con vecinos; cine nacional; cine latinoamericano: documentalismo; medios universitarios, medios escolares, medios de comunicación con identidad que son los que animan y construyen los pueblos originarios; medios de comu-

nicación con perspectiva feminista. La creación de programas, propuestas programáticas, producciones de contenidos varios, nacidos por iniciativa de diversidad de colectivos a lo largo y ancho de este país, en vibración directa con otras experiencias de América Latina, han creado el mundo en el que se quiere vivir. Sin recursos; a veces con unos pocos. Con recursos, los que ponían de su propio bolsillo sus hacedores²¹.

Gestar una mapa nuevo de la comunicación audiovisual permitió la creación de organismos representativos de gestión como la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual –AFSCA– y la Autoridad Federal de Telecomunicaciones e Información –AFTIC–. Al mismo tiempo, se cuenta con un Consejo Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual –COFECA– con representación de todos los sectores sociales para observar la aplicación de la Ley entre otras incumbencias de la comunicación democrática.

Sin duda que, a lo largo de sus primeros seis años hasta el 10 de diciembre del 2015, falta mucho por aplicar y garantizar, especialmente en materia digital, y al mismo tiempo contemplar otros medios que no previenen del mundo audiovisual sino de las telecomunicación o del mundo gráfico.

21 Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata. Página web. A seis años de la promulgación de la LSCA 26.522. C. Villamayor

Reviste importancia la necesidad de aplicar con claridad muchos de su riquísimo articulado para garantizar democracia real en los medios. Como lo señala Natalia Vinelli²²“(…) tendencia a la concentración es un parte de la ley que más nos impactó para aquellos que hacen comunicación popular (...), el marco legal es un paso adelante y es progresivo que es para los medios populares y comunitarios es más amigable (...), y el debate social que se generó para la ley de medios. Son los puntos positivos”.

La periodista de Barricada TV comunicación alternativa, que funciona en una fábrica recuperada, al mismo tiempo los medios que conforman la Red Nacional de Medios Alternativos –RNMA– han señalado sucesivas veces la necesidad de aplicar tres cuestiones centrales: el reconocimiento de un tipo de especificidad que se requiere evidenciar en tantos medios comunitarios; la reglamentación y regularización técnica; y, en particular, la asignación de las señales y frecuencias mediante pliegos cuyas características y asignación de concursos no siempre son accesibles para los medios audiovisuales.

Tanto FARCO como AMARC y RNMA no tienen las mismas posturas en relación a la ley y su aplicabilidad, pero en todo caso, en lo que coinciden es la valoración de la LSCA como un recurso estratégico y político para el campo de la democracia y el desarrollo de la comunicación popular, y apuestan al tiempo necesario que requiere debate y control ciudadano para garantizar su aplicabilidad.

22 Vinelli, Natalia. BarricadaTV. Balance a tres años de la aplicación de la Ley de Medios. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=zZkBTSQLvzY>

A esto se suma la Asociación de Revistas culturales e Independientes que, si bien no están contempladas en esta ley, toman el fundamento del derecho a la comunicación para pensar normativas en relación a su sector particular al igual que todo el espectro de lo que se denomina la Argentina Digital.

La era Macrista y la geopolítica de la mordaza

El 10 de diciembre del 2015, luego de las elecciones correspondientes, asumió la Presidencia de la Nación el candidato propuesto por la Alianza Cambiemos, resultado de un acuerdo entre el Partido Pro, Unión Cívica Radical y Coalición Cívica. Asumió como presidente Mauricio Macri, representante del sector empresario y de fuertes vínculos corporativos con el sector detractor de la ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, vale decir con las corporaciones, en particular con el Grupo Clarín que fuera junto al diario la Nación los principales estrategias mediáticos de su campaña.

El día 11 de enero de 2016, a través de tres Decretos de Necesidad y Urgencia (13/15, 236/15 y 267/15), echa por tierra treinta años de lucha por el derecho a la comunicación de las organizaciones libres del pueblo. Si bien la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual 26.522 es una norma aprobada por la Corte Suprema de Justicia, los DNU comienzan un camino para echar por tierra y derogarla.

Al respecto tal como señala Daniel Badenes²³:

23 Badenes, Daniel. En Revista La Pulseada: Recuperado en 2016. <http://www.lapulseada.com.ar/site/?p=10398>



El primero de los DNU creó el Ministerio de Comunicaciones y puso bajo su órbita a la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual. Según la ley, la AFSCA debía ser un organismo autárquico. Tal es así que, siguiendo recomendaciones internacionales, preveía que el mandato de su Directorio estuviera desacoplado de los tiempos del Poder Ejecutivo: designado dos años antes de la elección presidencial, debía seguir hasta dos años después. Podía ser removido por causas justificadas, por intervención del Consejo Federal de la Comunicación Audiovisual (ver: “La representación social”). El gobierno obvió todo eso: el 23 de diciembre dispuso una “intervención” de la AFSCA. Ese día, sin la medida publicada en el Boletín Oficial, el organismo había amanecido rodeado de policías: una intervención de facto.

El ministro asignado es Oscar Aguad de la Unión Cívica Radical, un conocido político argentino por sus relaciones con las corporaciones mediáticas. Con referencia a la remoción de entes y autoridades, se sustituye con nuevo organismo denominado ENACOM –Ente Nacional de Comunicación– al frente de lo cual se ubica Silvana Giudice, también de la UCR; quien, durante todo el proceso democrático y de conversación participativa que se dio en torno de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual fuera una de sus principales detractoras –votó en contra de la misma a la hora de ser debatida en el Congreso de la Nación Argentina. LSCA 26.522 recuérdese contó con la mayoría casi absoluta

de las dos cámaras, tanto de diputados y senadores contando con votos oficiales y opositores. Giudice voto en contra. Tal vez por eso, la decisión de Mauricio Macri le responde al grupo Clarín, quien no se adecuó a la ley, con el camino a la derogación de la misma y designando funcionarios anuentes a los grupos corporativos tanto nacionales como internacionales.

En adelante, las políticas de comunicación de la Alianza Cambiemos, principalmente en sus primeros meses es abrir el grifo para el crecimiento del poder concentrado de los medios, arrinconado toda iniciativa de las organizaciones libres del pueblo, como parte de su modelo político-social que retoma el camino del neoliberalismo fortalecido en la Dictadura militar de los años 76/80 y continuado con creces durante el gobierno de Carlos Menem en la década de los años noventa. Nuevamente: el achicamiento del Estado; la quita de todas las iniciativas de fomento al sector social que tiene la AFSCA para los medios populares y comunitarios como son los FOMECAS. Apertura de camino para la obtención de la argentina digital y la telefonía móvil para las corporaciones; persecución de periodistas y programas que tuvieran alguna relación con LSCA y con el gobierno anterior; expulsión del canal TELERSUR; apertura para que entre la CNN, la Turner y la relación directa con los monopolios y oligopolios del mundo.

A los medios populares y comunitarios les reserva la concepción de chicos y de territorio acotado, asignándole la significación de que para los gerentes de empresas tienen las iniciativas denominadas “sociales”, cuya garantía de crecimiento y sostenibilidad no tienen asidero en el mercado al

que consideran como regulador. Por lo tanto, librar el mercado a su buen curso para que “naturalmente” ordene la sociedad y su progreso es lo que el gobierno de la alianza cambiamos (CAMBIEMOS) denomina “modernidad”. Este es el argumento más importante para derogar la ley mediante la elaboración de otra Ley denominada Ley de Comunicación Convergente.

Por su parte, y en relación a los medios públicos, del mismo modo los acota a las necesidades de su concepción de estado y mercado. En ello también les cae las generales de ese código y concepción social a los medios de pueblos originarios y a los medios escolares y y/o educativos. Se interrumpen recursos y se achican las propuestas a lo mínimo indispensable por considerar que los subsidios y la sostenibilidad de los mismos no responden a una real necesidad del mercado sino a medidas populistas que se alejan sus enfoques. Para ellos, la comunicación es una mercancía y no un derecho a ser garantizado por el estado; ese derecho, más bien lo garantiza los mercados.

Mientras estas medidas se precipitaron en respuesta a los favores prestados por el Grupo Clarín durante la campaña del presidente, ahora elegido por mayoría en las elecciones, se vuelve a reagrupar la Coalición por una Comunicación Democrática a nivel nacional en 15 primeras regiones iniciales. Existió una rápida reacción popular para darse una batalla con la idea de *la Ley de Medios no se Toca*, sin embargo, el avance no se detuvo significando esto un derroteo para una de las mejores propuestas político-jurídicas del mundo en materia de comunicación y derechos humanos.

LA CCD, como se ve, pasa de ser de Radiodifusión a Comunicación Democrática, porque a ella se suman los me-

dios gráficos y los agrupamientos digitales. Desde el 11 de diciembre en que comenzaron los ataques a la ley y sus sucesivas mutilaciones, la CCD continua apelando a abogados, reuniones y diversidad de estrategias territoriales, a nivel nacional, provincial, municipal, locales dentro de los municipios. Lejos de desmantelarse frente a la desazón, los antiguos participantes de sus espacios y las nuevas generaciones se articulan para una acción conjunta. En este proceso se observa una clara adhesión y participación de legisladores del Frente para la Victoria y de sindicatos de la educación, la Central de Trabajadores Argentinos, el sindicato de Televisión, entre otros. Es decir, todo lo ganado en materia de protagonismo y participación en los años de existencia de la LSCA se suma, al mismo tiempo que quienes no estuvieron mas que por el sentido del oportunismo en el 2009 se alejan, al punto tal que el DNU 267 es aprobado en el Congreso con los votos de la Alianza Cambiemos y apoyo del Frente Renovador, agrupamiento que lidera Sergio Massa.

La premura para su tratamiento, tanto en la cámara de Diputados como de senadores, se vincula directamente a una Audiencia convocada por la Comisión Interamericana de Derechos Humanos. (CIDH). La misma es otorgada al Centro de Estudios Legales y Sociales (CELS) y a la propia Coalición.

Llegan a ella representantes de ambas organizaciones, al igual que los convocados del gobierno argentino, quienes fueron a mostrar sus DNU aprobados en el Congreso de la Nación. El motivo de la Audiencia tiene que ver con las referencias con el organismo perteneciente a la Organización de los Estados Americanos (OEA) tiene en relación a la concentración de Medios. Al respecto:

Después de escuchar a las partes, el Comisionado Francisco José Eguiguren Praeli recordó que “la concentración de medios es dañina, contraria al derecho de los receptores de la información” y le preguntó al Estado “qué va a hacer, si es que algo va a hacer” y cómo la va a enfrentar. También les preguntó a los funcionarios de qué forma el Estado abordará “el tema de la participación de sectores de la sociedad civil que no están ligados necesariamente a una propuesta empresarial pero que sí buscan tener acceso a medios”. El Relator Especial Edison Lanza coincidió en que la concentración afecta el pluralismo y la diversidad, planteó la falta de autonomía del ente regulador (ENACOM) y remarcó que los decretos pueden perjudicar los derechos de las audiencias²⁴.

Esta audiencia sienta un precedente importante en cuanto al estado público que toman las políticas de comunicación de Cambiemos y, al mismo tiempo, la interlocución válida de las organizaciones legítimas de la sociedad civil argentina, que representa las voces que el mercado acalla resultado de su lógica de concentración monopólica y oligopólica. Si bien la CIDH y la OEA no tienen gravitación directa sobre las políticas de los países, si son una referencia política que sien-

24 Becerra, Martín. Recuperado en Tecnología y Comunicación. <https://martinbecerra.wordpress.com/2016/04/08/audiencia-en-la-cidh-sobre-los-dnus-de-macri/>

ta en la jurisprudencia de los derechos humanos un reclamo a internacional a un gobierno que hace oye pero no escucha ni responde a ninguno de los requerimientos solicitados.

El desmantelamiento de la legislación representa un amedrentamiento al derecho a la comunicación, tal como lo señaló el periodista Horacio Verbitzsky: “de un esquema participativo y multisectorial con otro de regulación y gestión puramente estatal que excluye a la sociedad civil”. El titular del CELS denunció que “se han intervenido a las autoridades regulatorias que habían sido elegidas en proceso participativo. Fueron sacados por la policía. En su lugar sólo quedan como actores los grandes medios y el poder Ejecutivo”.

La Argentina, de este modo, llega al mes de junio del año 2016 a un mapa legal que atenta contra el derecho a la comunicación. Actualmente las autoridades de la ENACOM elabora un proyecto de Ley de Comunicaciones Convergentes que pretenden mandar a las cámaras, contando con jueces recientemente nombrados en la corte suprema que defensores del grupos Clarín, con un parlamento que lo favorece en mayoría connivente con las corporaciones y la geopolítica del poder mediático internacional a su favor.

Sin embargo, tanto la Coalición por una Comunicación Democrática como numerosas organizaciones sociales políticas, sindicales y universitarias, han organizado nuevos reacomodamientos políticos. Lejos de tirar la toalla y abandonar las estrategias por el derecho a la comunicación, la perspectiva a futuro es generar movimiento y acciones de presión al mismo tiempo que la recuperación del Estado y el parlamento, para volver a instalar el Estado de derecho y la justicia en materia de enfoque la comunicación como derecho humano. Esta batalla por la co-

municación y la democracia, si hay algo que ha dejado en treinta años de experiencia, es que al poder hay que tomarlo porque, cuando se lo pierde, las derechas avanzan mediante políticas autoritarias que dejan las grandes mayorías afuera.

Memoria, justicia y verdad

Las tres palabras que se anotan en el título resumen las ideas fuerza acuñadas para la larga e incansable batalla de los organismos de Derechos Humanos, en lo que se denominan los juicios de lesa humanidad. En ella, “hacer justicia” significa que, mediante el debido proceso legal, se puedan apresar definitivamente a quienes cometieron atrocidades en la Argentina durante la última Dictadura militar (1976-1983). “Hacer justicia” significa distinguir social, política y culturalmente lo que es un terrorismo de estado con agentes de gobierno que deciden sobre la vida y la muerte de seres humanos sin posibilidades de defensa. Argumentando la lógica de una guerra y argumentando un pensamiento que no condice con el poder concentrado de las economías para genocidas en el gobierno, ha implicado la desaparición de 30.000 personas. Por la vía del terror, instalaron la política de la mordaza, el silenciamiento de la verdad y la ausencia de todo tipo de memoria que, como sabemos, los pueblos sin posibilidades de hacer memoria no solo están condenados a repetir historias sino a no saber nunca quien se es.

La referencia es bien válida para las batallas que defienden la democratización de las comunicaciones ¿Por qué? Porque al igual que los organismos de derechos humanos en la Argentina, casi al mismo tiempo, existieron organizaciones de defen-

sa de uno de los derechos humanos más fundamentales de la construcción de las democracias populares en América Latina: el derecho a la comunicación social. A la par del grito por la condena a la dictadura cívico militar, se comenzó el grito por la libertad de expresión y el derecho a la comunicación en la Argentina. Los dos vectores más sustantivos de una democracia: la justicia y la comunicación son los dos terrenos en disputa que necesitan ganar las economías concentradas para sostener un sistema que deja afuera más de la mitad de la humanidad.

Por lo antes dicho, resulta coherente entonces que, tras la asunción de la alianza Cambiemos, –que pone como presidente Mauricio Macri, de entre las medidas que toma– es comenzar por re instalar la teoría de los dos demonios, el impulso a la noción de reconciliación para sanar una supuesta cultura del enfrentamiento y la condena al gobierno anterior signándolo de tendencioso por haber hecho de los derechos humanos un curro²⁵, que es lo mismo que decir “robo”. Esta invalida una larga lucha de los organismos de derechos humanos con relación al logro obtenido durante la presidencia de Néstor Kirchner, y luego de la Dra. Cristina Fernández, de abrir los juicios y, finalmente, poder hacer justicia encarcelando a los máximos responsables de un genocidio.

Al mismo tiempo, y al segundo día del mandato de Macri, comienza la saga de los Decretos de Necesidad y Urgencia, que echan por tierra la Ley de Servicios de Comunicación Audiovi-

25 Nota, Diario La Nación. 8 de diciembre del 2014. <https://www.lanacion.com.ar/1750419-mauricio-macri-conmigo-se-acaban-los-curros-en-derechos-humanos>

sual, reinstalando de este modo la misma situación normativa del año 1983, retomando las políticas de comunicación y derechos humanos de la dictadura militar. La misma noción y la misma filosofía que ubica al mercado como ente regulador de las relaciones socio-culturales, al mismo tiempo que regulador de los modos de existencia.

Las consecuencias de los DNU son ni más ni menos que la apertura de los mercados y de la conformación de los dispositivos mediáticos con primacía de las corporaciones existentes en la Argentina y las provenientes del extranjero. Así es como desembarca la CNN o la Turner, y se descarta la presencia de Telesur y de cualquier otro medio y/o periodista que pueda construir otro paradigma de la comunicación que no sea el basado en los negocios de la industria de la comunicación. Las consecuencias graves para la democracia motivó que la Coalición por una Comunicación Democrática acrecentara su organización en cantidad de participantes y en el desarrollo de estrategias políticas que permitan, desde la sociedad civil, garantizar lo que el gobierno de Mauricio Macri es incapaz de poder hacerlo. Por el contrario, su objetivo es profundizar las lógicas más conservadoras del capitalismo y con ello el camino de la desnaturalización de un estado de derecho para construir un estado de negocios.

A raíz de esta situación, la CCD, construye con alta participación de organizaciones populares de todo el país, los nuevos 21 puntos²⁶ que sirvan de pilar para la discusión de la comunica-

26 Congreso de la CCD. 3 de marzo del 2016. Nuevos 21 Puntos. Recuperado en <https://cpr.org.ar/article/los-nuevos-21-puntos-de-la-coalicion-por-una-comun/>

ción como derecho en la Argentina. Un recurso que, a modo de instrumento, permita instalar las principales cuestiones que hoy preocupan frente a nueva lógica de la mordaza.

El creado Ministerio de Comunicaciones y el Ente Nacional de Comunicaciones expresa de manera orgánica un tipo de política unitaria, centralizada en el poder del presidente para decidir los destinos de la comunicación en la Argentina. Así lo demuestra la composición de la ENACOM, en donde el Poder Ejecutivo tiene mayoría en las decisiones y, si bien cuenta con representación parlamentaria, dejó afuera todas las representaciones de organizaciones sociales, culturales, educativas como si se contaba en la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual. Esta situación echa por tierra la perspectiva democrática en la construcción de la administración del Estado con sentido federal y participativo. Al contrario, se construye una lógica de aristocracias políticas tuteladas por la suma del poder público –que asume una suerte de presidencia monárquica– que define y dirime con la última palabra los destinos del Estado de derecho. Aires parecidos a una dictadura de mercado garantizada por un estado gendarme de sus negocios.

Vale la pena revisar en estos nuevos 21 puntos aprobados por las organizaciones, que integran la CCD, no sustituyen a los anteriores, dados que en ellos se hayan principios rectores que incorporan no solo la radiodifusión, las telecomunicaciones, sino también se suma la argentina digital y los medios gráficos. Es decir, todo el arco de los medios y la comunicación como paradigma a ser pensado en relación al Estado, el mercado y todos los dispositivos que permiten ver cómo se configura un sistema de relaciones políticas, culturales y económicas.

En esta nueva propuesta se fortalece nuevamente la potencia de las organizaciones y de algunos representantes de organizaciones y partidos políticos que tienen un compromiso con el derecho de comunicar, y que han sido artífices de su batalla en el Congreso de la Nación. Con la vitalidad de años de aprendizaje y con la realidad preocupante de una nueva estocada del capital concentrado, que vuelve a fojas cero lo alcanzado en 32 años de democracia, el desafío tiene características de estado de gravedad para las comunicaciones. Prueba de ello es que las medidas del macrismo es parte de una geopolítica internacional que reúne a una justicia comprada con medios corporativos como brazo armado para el desarrollo de estrategias políticas de mercado que benefician a las empresas más concentradas de las cuales su gabinete son arte y parte.

La democracia y la comunicación está en peligro en la Argentina.

La televisión de cara a su centenario, el apagón analógico y la convergencia digital

Por *Federico Vazza*

En sus primeros cincuenta años, la televisión se convirtió en el medio de comunicación masivo de mayor difusión y más inserción en los hogares. Con poco más de nueve décadas de historia, esa revolución comunicacional se aproxima a su centenario con incertidumbre sobre su futuro, en medio de un proceso de convergencia digital incentivado por la expansión de la digitalización de las imágenes y los sonidos, el avance de la conectividad, el aumento de las múltiples pantallas, y el crecimiento de las nuevas formas de recibir y consumir contenidos audiovisuales.

La televisión sigue el concepto de *broadcasting* o radiodifusión, que había sido instalado primero por la radio, y que consiste en la emisión masiva a distancia de imágenes en movimiento y sonidos desde un transmisor central a varios receptores o televisores.

Este sistema de transmisión permitió la creación de estaciones o canales de televisión y su correspondiente programación, distribuida en una grilla horaria. En esa lógica,

la televisión encontró un lenguaje audiovisual propio y se transformó en el eslabón más importante de la industria del entretenimiento.

Actualmente, con casi un siglo de existencia, la televisión está experimentando cambios fundamentales en todo el mundo. El llamado apagón analógico –que da paso a la televisión digital, los sistemas pagos bajo demanda y el consumo de contenidos audiovisuales a través de internet, entre otros avances– transforma la recepción de los contenidos audiovisuales. Esto hace que el futuro de la emisión de televisión como la conocemos hasta hoy sea cada vez más incierto.

Ahora, las transmisiones de la televisión tradicional se pueden realizar a través del espacio radioeléctrico, en forma de ondas electromagnéticas que son captadas por antenas conectadas a los televisores –sea de manera analógica o digital–, o bien a través de un cable o de un satélite.

Las luces y los sonidos que conforman la señal de televisión se convierten en electricidad (en el caso de la televisión analógica, actualmente en extinción) o en codificación binaria en los nuevos sistemas digitales como la Televisión Digital Terrestre (TDT), en la Argentina llamada Televisión Digital Abierta (TDA), o los sistemas pagos. Esas señales son transportadas a distancia por el espacio y vuelven a convertirse en luz y sonido para que la audiencia los vea y escuche en sus televisores u otros aparatos receptores.

Con el correr de los años, la televisión fue evolucionando y perfeccionando su lógica de transmisión al mismo tiempo que fue modificando y aumentando sus contenidos y su impacto social y cultural. El cable y el satélite, con más fuerza en las últimas tres décadas, incorporaron nuevos métodos para

transportar la señal, que se sumaron al de las antenas de la televisión abierta. Esos avances, además de ampliar la oferta, extendieron el mercado con los sistemas de televisión pagos.

Internet es otro avance de la tecnología que contribuye a la difusión de la televisión. Sin embargo, Internet y su utilización en múltiples pantallas introduce mecanismos de producción, emisión y difusión de contenidos audiovisuales diferentes a los de la televisión tradicional y su lógica de grillas de programación con los usuales canales. En esta nueva manera no lineal de consumir televisión, de gran aceptación en las generaciones más jóvenes, se tienen en cuenta las redes sociales como YouTube –que originó producciones audiovisuales de bajo costo y sorprendente nivel de audiencia, como la de los llamados *youtubers*– o los servicios de *streaming* bajo demanda de retransmisión de contenidos audiovisuales abiertos o a través de empresas, en algunos casos de éxito comercial a gran escala como *Netflix*, entre muchas otras que brindan ese servicio y también generan producciones propias.

En definitiva, lo que estas innovaciones tecnológicas están modificando es la forma en la que los espectadores acceden a los contenidos audiovisuales. Aunque los efectos definitivos del avance de la llamada “televisión no lineal” sobre la televisión lineal o tradicional sólo podrá comprobarse con mayor perspectiva temporal.

De todas maneras, la digitalización es el cambio tecnológico más importante de la televisión desde su creación, redefiniéndola como medio de comunicación masivo. La televisión no solo deja de ser analógica (generada a partir de tensión eléctrica) para convertirse en un código binario digital, sino que también permite un mayor aprovechamiento del

espacio radioeléctrico, una mejor calidad de imagen y la utilización de nuevos aparatos receptores como la telefonía móvil, computadoras y *tablets*. Otro de los cambios que produce la televisión digital es la dimensión interactiva, en la que se incorpora información que permite al espectador participar e influir sobre los contenidos.

Pero para llegar a la digitalización, la televisión atravesó nueve décadas de historia en el mundo y seis en la Argentina, en las que revolucionó la comunicación masiva y hasta cambió la vida cotidiana de las personas.

La evolución de la televisión no puede pensarse sin la influencia que ejercen dos factores de poder que marcarán toda su historia: el poder político de los gobiernos y el poder económico de las empresas. Tampoco es posible separar a la televisión de los sucesos y contextos históricos nacionales y mundiales, en los que la televisión se convierte en informadora y formadora de la opinión pública. Es por eso que el rol del Estado fue, es y seguirá siendo central en el desarrollo de la televisión. “Mientras los Estados para proteger la libertad de información (que es de los medios y de los periodistas, principalmente) no deben intervenir, los Estados deben intervenir para que se realice el derecho a la comunicación, los gobiernos deben buscar que los ciudadanos tengan acceso y presencia mediática y en las pantallas públicas y privadas”¹.

1 Saffon, Ma Paula, “El derecho a la comunicación: un derecho emergente”, en *Ya no es posible el silencio (textos, experiencias y procesos de comunicación ciudadana)*, Bogotá, 2008

De un altillo londinense al espacio

Es difícil precisar una fecha de nacimiento de la televisión, como también cuáles son los antecedentes que permitieron su aparición. Sin embargo, se puede asegurar que la llegada de la televisión no hubiese sido posible sin los sistemas de comunicación instantáneos a distancia a través de la codificación de datos, como el telégrafo (invento de Samuel Morse, en la década de 1830 a 1840, en Estados Unidos) y la telefonía (desarrollada por Alexander Graham Bell en la década de 1870 a 1880). Ambos transmitían información –señales y sonidos– a través de cables. Más tarde, aparecieron los sistemas inalámbricos, principalmente la radiotelegrafía o radio, que toma forma a finales del siglo XIX con varias contribuciones en todo el mundo, entre ellas la del italiano Guglielmo Marconi en Inglaterra.

Lo que aportó la radiocomunicación es la tecnología para transmitir señales –en un principio sonidos– mediante la modulación de ondas electromagnéticas por la radiofrecuencia (RF). Con el mejoramiento de los aparatos receptores, la radio incorporó el concepto de *broadcasting*, o emisión masiva de contenidos, que después tomó la televisión. Además, la televisión compartirá con la radio el espectro de radiofrecuencias que se trasladan a través de la atmósfera. Para el caso de la televisión, se usan las bandas de muy alta frecuencia VHF (*Very High Frequency*) y de ultra alta frecuencia UHF (*Ultra High Frequency*).

Se puede tomar como fecha de inicio de la televisión el 30 de octubre de 1925. Su creador, el ingeniero y físico escocés John Logie Baird, realizó ese día, en un altillo del barrio

londinense de Soho, la primera transmisión de televisión de forma casera, artesanal y autodidacta. Un año después, Baird perfeccionó la técnica en la que utilizaba dos discos en forma mecánica, transmitiendo rostros humanos imperfectos y distorsionados. Es por eso que muchos consideran el nacimiento de la televisión el 26 de enero de 1926, cuando Baird hizo su primera demostración pública ante un grupo de científicos de una transmisión de televisión entre Glasgow y Londres.

Lo que consiguió Baird fue convertir imagen en señal eléctrica para ser transmitida, primero, por medio de un cable telefónico y luego, a través del espacio. Así se fundó la *Baird Television Development Company Ltd*, que logró transmitir imágenes de Londres a Nueva York y desde un barco en medio del océano Atlántico en 1928. En 1929, su sistema de barrido mecánico de 240 líneas fue adoptado de manera experimental por la cadena pública de radio británica BBC (*British Broadcasting Corporation*).

Sin embargo, hubo avances anteriores como los del ingeniero ruso Vladimir Zworykin, que emigró a los Estados Unidos y, trabajando para la cadena RCA (*Radio Corporation of America*), patentó el iconoscopio o tubo de rayos catódicos, en el que se basó la televisión electrónica, que se impuso a la más romántica e imperfecta invención mecánica de Baird.

El desarrollo masivo de la televisión comenzó a gestarse en la década del 30. La crisis económica de 1929, que se originó en Estados Unidos, provocó el retraimiento de su industria electrónica y, en los años posteriores, la televisión avanzó más rápidamente en Europa, con una marcada influencia de la tensión política entre Alemania e Inglaterra. La BBC comenzó con emisiones regulares de televisión en 1936; an-

tes había ensayado con el sistema de Baird pero finalmente opta por el que le ofrece la compañía EMI-Marconi.

En Alemania, el régimen nazi de Adolf Hitler y, principalmente, su ministro de propaganda, Joseph Goebbels, reconocen el potencial de propaganda política que tiene la televisión y lo llevaron a la práctica en los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936, que fueron transmitidos por 28 televisores gigantes ubicados en espacios públicos de la capital alemana. También, en 1936, comenzaron las primeras transmisiones en Francia.

Recién en 1939, la RCA creó en Estados Unidos la cadena de televisión NBC (*National Broadcasting Company*). Ese año, el estallido de la Segunda Guerra Mundial obligó a la interrupción de las transmisiones en Europa. Más tarde, con el ingreso de Estados Unidos al conflicto bélico, en 1942, la mayor inversión se concentró en la carrera armamentista y se interrumpió el desarrollo de la industria electrónica, cuando Estados Unidos contaba con cinco mil televisores y quince licencias otorgadas por la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones) para la explotación de emisoras comerciales de televisión².

El nuevo liderazgo político y económico mundial de Estados Unidos al finalizar la guerra se reflejó en el desarrollo que tomó la televisión en ese país en los años posteriores, a diferencia de los europeos que reemprendieron sus transmisiones de manera más lenta y gradual. En 1948, se conta-

2 Josep María Baget, "Ocho décadas de televisión", *Món TV la cultura de la televisión*, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, 1999.

bilizaban en Estados Unidos 157 mil receptores y, en 1959, se llegó a cuatro millones y funcionaban 97 emisoras en 36 ciudades, con ingresos publicitarios por 10 millones de dólares anuales³.

El desarrollo de la industria televisiva en Estados Unidos estuvo marcado por los intereses económicos de las grandes cadenas generalistas, que concentraron la audiencia y también influyeron en el desarrollo de la televisión mundial. En Europa, en cambio, tuvieron mayor predominio las emisoras estatales, aunque luego se aplicaron sistemas mixtos. El gran crecimiento de las cadenas estadounidenses se produjo entre las décadas del 50 y 60. A la NBC (de la RCA) se sumaron la ABC (*American Broadcasting Company*) y la CBS (*Columbia Broadcasting System*).

En esos años se produjo la revolución de la televisión, que comenzó a expandirse en todo el mundo. La producción audiovisual se desarrolló en torno a la televisión (series, noticias, transmisiones en vivo) y se generaron las grandes audiencias con características heterogéneas pero que, para la televisión, se homogeneizan por el carácter neutralizador que tiene el medio sobre su programación.

En los años cincuenta y sesenta se produjeron también varios avances tecnológicos que contribuyeron al crecimiento de la televisión. En 1956, apareció la grabación en video que comercializa la empresa Ampex y construye la RCA. El video permitió el registro y almacenamiento de información audiovisual de manera más ágil que la película fotoquímica

3 Josep María Baget, Ob. Cit.

del cine, que era el único soporte para las imágenes antes que apareciera la cinta electromagnética del video. La cinta abierta primero y, después, el casete facilitaron la emisión de programación grabada y el registro en exteriores. En la década del cincuenta también se empezó a experimentar la televisión color, que se puso en práctica en la década del sesenta.

Mientras, en 1962, entró en órbita el primer satélite de telecomunicaciones, el *Telstar 1*, que comenzó a transmitir imágenes en directo desde un punto a varios del planeta, para lo que se utilizaron antenas parabólicas que recibieron la señal que, a su vez, retransmitía el satélite desde una órbita geoestacionaria.

La televisión en la Argentina

El 17 de octubre de 1951 fue la primera emisión de televisión argentina por el Canal 7. Fue un acto por el Día de la Lealtad Peronista en plaza de Mayo, donde se escucharon los discursos del presidente Juan Domingo Perón y de su esposa, Eva Duarte de Perón. Fue precisamente Evita la que impulsó la llegada de la televisión al país y que estuvo a cargo del empresario Jaime Yankelevich, vinculado a LR 3 Radio Belgrano, emisora que en un principio prestó la infraestructura. La antena se montó en la terraza del edificio del entonces ministerio de Obras Públicas, sobre la avenida 9 de Julio en Capital Federal, donde hoy está el rostro de Evita en su fachada.

En 1957, se convocó la adjudicación de diez licencias de televisión abierta: tres en Capital Federal y una respec-

tivamente en La Plata, Mar del Plata, Bahía Blanca, Rosario, Mendoza, Córdoba y Tucumán. Pero los nuevos canales privados comenzarían a funcionar recién en la década siguiente. En Capital Federal, primero aparece el Canal 9, el 9 de junio de 1960, otorgado a la Compañía Argentina de Televisión (CADETE), que integraba un grupo de empresarios, que habían adquirido los equipos a la RCA Víctor. Entre ellos estaban el publicista Kurt Lowe y el dueño de los semanarios Radiolandia, Antena y TV Guía, Julio Korn. El primero de octubre del mismo año le siguió el canal 13, de Proartel, que tuvo al frente al empresario cubano Goar Mestre, quien había sido dueño de cadenas de radio y televisión en Cuba en los años cincuenta, pero emigró a la Argentina luego de perder todo en su país. Gracias a su experiencia en la televisión comercial, Mestre logró llevar al canal 13 al primer lugar de audiencia durante varios años.

El tercer canal privado de Capital Federal fue el 11, que salió al aire el 21 de julio de 1961. Se lo adjudicó a la sociedad Difusora Contemporánea (DICON), vinculada a la Iglesia Católica a través del padre Héctor Grandinetti⁴. En sus primeros años, los tres canales privados se repartían el grueso de la audiencia. Aunque la legislación vigente para la explotación de los canales impedía el acceso de capitales extranjeros, las grandes cadenas de Estados Unidos mantuvieron estrechos vínculos con sus productoras: Proartel del

4 Carlos Ulanovsky, Silvia Itkin y Pablo Sirven, *Estamos en el aire*, Buenos Aires, Emecé, 1999.

13 con la CBS, Telerama del 11 con la ABC y Telecenter del 9 con la NBC⁵. El canal 7 siguió siendo siempre del Estado.

Sin embargo, el canal 12 de Córdoba fue el pionero entre los privados; apareció el 18 de abril de 1960. En los años siguientes, fueron apareciendo otros canales en las ciudades más grandes del interior del país, como Rosario, Mar del Plata, Bahía Blanca y Mendoza, entre otras. En esos años, los canales de Capital Federal ofrecían la programación a los del interior a cambio de un porcentaje de los ingresos por publicidad, un esquema que se mantuvo tiempo después.

En los primeros años de la década del sesenta, la televisión argentina vivió un proceso de expansión y, con el correr del tiempo, los capitales extranjeros se retiran dejándole paso a los nacionales. El locutor, empresario teatral y dueño de LS10 Radio Libertad, Alejandro Romay, se hace cargo de canal 9 en 1963 y, en 1970, el empresario periodístico Héctor Ricardo García (dueño del diario *Crónica*, radio *Colonia* y la revista *Así*) le compró canal 11 a la ABC que ya se había hecho dueña.

En 1966, comenzó a transmitir el canal 2 de La Plata, el quinto canal que se ve en Capital Federal, y que manejaba un grupo empresario dueño de Radio Rivadavia y del diario *El Mundo*. Pero, la dictadura militar, encabezada por Juan Carlos Onganía, frenó el proceso de otorgamiento de licencias, para poder controlar con mayor facilidad a los canales que ya funcionaban. De los 26 canales que había en todo el

5 Héctor Schmucler, Patricia Terrero, *Innovaciones tecnológicas y transformación de la televisión en Argentina*, *Voces y Cultura*, Barcelona, 1996.

país en 1966 se pasó a 30 en 1969, de los cuáles 8 son estatales y 22 son privados⁶.

Unos años antes, la Argentina se había adherido al consorcio internacional INTELSAT y, con la instalación de la estación terrena en Balcarce, el 25 de mayo de 1969 se realizó la primera transmisión vía satélite desde el Vaticano, con un saludo al país del Papa Paulo VI. Pocos días después, se reciben desde Estados Unidos las imágenes del espectáculo televisivo de la llegada del hombre a la luna, que tuvo una audiencia de 723 millones de espectadores en 47 países⁷ y marcó un hito en la historia de la televisión mundial.

Las licencias otorgadas por el Estado argentino a los canales privados vencían en 1973, y el gobierno de facto de Alejandro Lanusse ya había amenazado a sus dueños con retirárselas. En su tercer gobierno, Perón no alcanzó a generar una política de medios. Tras su muerte, finalmente los canales pasan a manos del Estado bajo la presidencia de María Estela Martínez de Perón. A instancias de José López Rega y su organización paraestatal Triple A, se ejerció presión, persecución y censura sobre los canales. Fue la antesala del manejo autoritario que profundizó después la dictadura cívico-militar más sangrienta de la historia argentina.

Tras el golpe de Estado de 1976, el gobierno militar puso a los canales de televisión bajo el control de las tres

6 Heriberto Muraro, "Los dueños de la televisión argentina" Crisis, Buenos Aires, 1973.

7 Josep María Baget, Ob. Cit.

armas que compartían el poder y ejerció una fuerte censura, utilizando a los canales como medios de propaganda para intentar legitimar el régimen y tapar los crímenes de lesa humanidad que se cometieron desde el Estado en esos años. Las coberturas televisivas que se hicieron del Mundial de fútbol de 1978 y de la guerra de Malvinas de 1982, resaltaron esa intención.

El mundial del '78 marcó el inicio de la televisión color en Argentina, pero sólo para el exterior. En el país, se siguió viendo en blanco y negro hasta 1980, luego de que un año antes canal 7 se transformó en Argentina Televisora Color (ATC).

La tecnología al servicio de la imagen

La televisión en color ya funcionaba en varios países del mundo muchos años antes que en la Argentina. El paso del blanco y negro al color provocó un importante cambio tecnológico. La codificación de los colores se hace a partir de las señales originales de rojo, verde y azul –RGB, por las siglas en inglés de *red, green, blue*–, de esta manera se compone toda la gama de colores. Para interpretar estos códigos se utilizaron diferentes sistemas o normas. El primero en desarrollarse fue el sistema NTSC en Estados Unidos, que adoptaron los países americanos, a excepción de Argentina, Brasil y Uruguay; y algunos países asiáticos. Alemania ideó el sistema PAL, en sus distintas variantes, que se impuso en Europa occidental, gran parte de África, el sur de Asia, Oceanía, Argentina, Brasil y Uruguay. Mientras, Francia creó su propio sistema, el SECAM, que además se utilizaba en algunos países africanos, de Euro-

pa oriental y del norte asiático. La mayor diferencia entre los sistemas radicaba en la cantidad de líneas y cuadros con los que se componía una imagen.

La imagen de televisión se forma por una sucesión de puntos que se leen de manera secuencial de izquierda a derecha y de arriba abajo, formando líneas. Cuando se termina de componer la imagen se obtiene un cuadro, que es el equivalente a un fotograma en la película cinematográfica, y que en la imagen electrónica se llama *frame*. La sucesión de esos cuadros produce la sensación de movimiento. Por ejemplo, en sistema PAL la imagen se compone de 625 líneas y 25 cuadros o *frames* por segundo. Es decir que el tiempo que se tarda en pasar la imagen de un cuadro a otro es veinticinco veces menor a un segundo, por lo tanto inapreciable para el ojo humano. El NTSC, en cambio, tiene 525 líneas y 30 *frames* por segundo.

Los diferentes sistemas de televisión no son compatibles. Aunque, en países como Argentina es común que la mayoría de los aparatos (ya sean televisores, reproductores o cámaras) acepten las diferentes normas. Incluso, algunos sistemas de televisión pagos transmiten en una norma diferente a la de la televisión abierta.

La década del ochenta, además del color, trajo otros adelantos para la televisión Argentina que cambiaron la forma en la que la audiencia se relaciona con los televisores y la programación. El control remoto era uno de ellos, que permitió hacer *zapping* o zapeo (cambio repetido de canal de

televisión por medio del mando a distancia⁸). Los sistemas de registro, grabación y reproducción de video hogareños son otros cambios. Las cámaras y las videocaseteras permitieron que los espectadores comenzarán a intervenir en lo que veían en sus aparatos, algo que hasta ese momento era impensado.

Además, en esa década surgió en Argentina la televisión por cable, que se inició en 1981 y con el correr de los años fue ampliando su mercado, con mayor alcance así como oferta y diversidad de señales. Con la incorporación de la fibra óptica y la televisión satelital, la TV paga encontró en el mercado argentino un grado de inserción único en Sudamérica.

La Argentina tiene uno de los mercados más maduros de televisión paga por cable y satelital de la región, aunque en los últimos años estuvo experimentando un leve retroceso, mientras que en los demás países latinoamericanos está en aumento. Según el Consejo Latinoamericano de Publicidad en TV Paga (LAMAC) entre 2014 y 2016 la penetración de la televisión paga en los hogares argentinos pasó del 87,39% al 80,92%, mientras que en Colombia aumentó del 84,71% en 2014 a 87,93% en 2016, y en Chile pasó de 66,01% en 2014 a 73,3% en 2016. En tanto, los mercados latinoamericanos con mayor potencial, por la cantidad de habitantes, muestran niveles de penetración menores: la televisión paga en México en 2014 estaba presente en 44,24% de los hogares y en 2016 ese porcentaje pasó al 56%, mientras que en Brasil del 44,36% en 2014 subió al 48,42% en 2016 %⁹.

9 <http://www.lamac.org/>, septiembre de 2016

En la Argentina, las transmisiones satelitales se desarrollaron primero a través de la empresa privada Nahuelsat SA, que nació en 1990 conformada íntegramente por capitales privados de origen extranjero, que encabezaban Daimler-Benz-Aerospace (Alemania), Aerospatiale (Francia) y AleniaSpacio (Italia). La compañía comenzó a operar en la comunicación satelital en 1993 hasta que logró poner en órbita en 1997 el Nahuel 1A, el primer satélite propio comandado desde Benavídez, provincia de Buenos Aires, que los canales contrataban para transmitir sus señales.

En 2006, el Estado argentino rescindió el contrato de 1990 que le permitía a Nahuelsat SA operar en las posiciones orbitales asignadas a la Argentina y transfirió sus activos a la Empresa Argentina de Soluciones Satelitales ARSAT SA. La compañía estatal desarrolló en el país el ARSAT 1 que se lanzó en 2014 y el ARSAT 2, lanzado en 2015.

Democracia y concentración de medios

La Dictadura Militar de 1976 a 1983, en la Argentina, dejó la herencia del decreto de Ley N° 22.285 de Radiodifusión que reguló con modificaciones posteriores el uso del espacio radioeléctrico hasta la sanción, en democracia, de la ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual durante la presidencia de Cristina Fernández de Kirchner en 2009. Pero la nueva ley tuvo plena vigencia recién en 2014 por un conflicto judicial propiciado por el multimédios del Grupo Clarín que, por esa norma, se veía en la obligación de desprenderse de señales de televisión. Un año después, el

gobierno de Mauricio Macri dejó sin efecto, y por decreto, la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual.

La ley de la Dictadura había determinado que el organismo encargado de controlar los medios de comunicación –en su parte legal y administrativa– fuera el Comité Federal de Radiodifusión (COMFER), que había sido creado en 1972. El COMFER funcionó hasta diciembre 2009, cuando la nueva ley creó la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual (AFSCA). Pero, en diciembre de 2015, fue intervenida por el Poder Ejecutivo para ser reemplazada por el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), bajo la órbita del nuevo Ministerio Nacional de Comunicaciones.

Estos cambios en la legislación y en la administración del Estado argentino para regular las transmisiones de televisión determinaron la política de medios de los diferentes gobiernos y, por lo tanto, el control de los canales de televisión, que fueron cambiando de manos.

Con la vuelta a la democracia en 1983, el proceso reprivatizador de los canales que había evitado la dictadura militar se dilata. Durante el gobierno radical de Raúl Alfonsín, sólo se otorgó en 1984 el canal 9 a Alejandro Romay, ya que su antiguo dueño que no había sido indemnizado cuando le expropiaron su productora en 1974; y en 1987, el canal 2 de La Plata a Radiodifusora del Carmen. En ese grupo empresario, la cabeza visible era el dueño del diario Crónica, entre otros medios de comunicación, Héctor Ricardo García. Aunque la legislación vigente no le permitía a un empresario periodístico acceder a la licencia de un canal, García figuró como programador y lo controló igualmente. Sin embargo, la concentración de medios en la Argentina se acentuó en la década del noventa.

La implementación de las políticas neoliberales del gobierno de Carlos Menem, además de la concentración de medios en pocas manos, facilitaron el acceso a las empresas periodísticas y de telecomunicaciones al negocio de la televisión. La ley 23.696 de reforma del Estado (conocida como ley Dromi), que permitió la privatización de muchas de las empresas estatales, también se ocupó de los canales. Por esa norma se modificó la ley de radiodifusión de la dictadura militar, eliminando las restricciones de cantidad de licencias y prohibición a los dueños de otros medios para acceder a la televisión.

En menos de un año, antes de terminar 1989, los canales 11 y 13 volvieron a manos privadas. Había varios empresarios poderosos interesados en la compra. Televisión Federal SA (TELEFE), de Editorial Atlántida (de los primos Constancio y Aníbal Vigil) en sociedad con diez canales del interior, se adjudicaron canal 11. Mientras que canal 13 fue para Arte Radiotelevisivo Argentino (ARTEAR) de los dueños del diario Clarín: Ernestina Herrera de Noble, en minoría respecto de sus propios gerentes Héctor Magnetto, José Aranda y Lucio Pagliaro y un insignificante porcentaje de empresarios de canales del interior¹⁰. Los dueños de Clarín ya habían comprado Radio Mitre y estaban interesados, desde hacía bastante tiempo, en un canal de televisión, incluso quisieron comprar los dos. En los años siguientes, gracias a alianzas estratégicas con los distintos gobiernos, el Grupo Clarín (que se conformó en 1999, año en el que ingresó con un paquete accionario minoritario el grupo

10 Carlos Ulanovsky, Silvia Itkin y Pablo Sirven, Ob. Cit.

inversor Goldman Sachs, uno de los más grandes del mundo) se convirtió en un multimedio hegemónico en la Argentina.

El Grupo Clarín se ramificó con empresas operadoras de televisión por cable e internet, como Cablevisión y Fibertel, además de canales del interior y de TV paga –como TN (Todo Noticias), la señal informativa que lanzó en 1993 y que al año siguiente comenzó a transmitir noticias las 24 horas–, además de participación en productoras de cine y televisión y medios gráficos y radiofónicos, entre otras empresas. Pero el Grupo Clarín no es el único multimedio en la Argentina.

La década menemista también facilitó el ingreso de capitales extranjeros al país, que no tardaron en llegar al negocio de la televisión. Telefónica Internacional (TISA) y el CEI Citicorp Holding se asociaron con la familia Vigil para formar ATCO (Atlántida comunicaciones) que compra la Editorial Atlántida y pasa a controlar las revistas que editaban los Vigil (Gente, Billiken, Para ti, etcétera), Radio Continental, los canales de televisión abierta del interior y TELEFE, el canal 11 de Capital Federal. TELEFE cambió de manos en noviembre de 2016, cuando Telefónica SA lo vendió al grupo estadounidense *Viacom Internacional Media Networks* (VIMN), dueño de canales de cable como *MTV* y *Comedy Central*; y sumó al canal de televisión abierta. TELEFE lidera el rating desde 1991 en la Argentina y, además, produce telenovelas y contenidos muy populares en todo Latinoamérica.

La medición de audiencia a través del *rating* (mide el porcentaje de encendido a partir de una muestra y rige también las pautas publicitarias televisivas) se comenzó a utilizar en Argentina en la década del '80. Los primeros seis años, las mediciones las ganó el Canal 9 de Romay, que le había agregado

la palabra “Libertad” al nombre. Sin embargo, a fines de 1997, Romay decidió vender el canal al grupo australiano *Prime TV*, que le cambió el nombre por *Azul Televisión*. A los cuatro años, los australianos lo vendieron a la española Telefónica Media pero, como ya era dueña de TELEFE, el COMFER la forzó a desprenderse de Canal 9. Lo compró el empresario periodístico Daniel Hadad, que tenía el multimedios Infobae. En 2007, el empresario periodístico, que había comenzado su carrera como cronista de un noticiero de televisión, le vendió Canal 9 al empresario mexicano Remigio Ángel González, creador del multimedios Albavisión con 26 canales de televisión y 82 radios, con base en Miami y con presencia en Estados Unidos, México, Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, República Dominicana, Ecuador, Paraguay, Chile y Argentina, entre ellos Canal 9¹¹. En ese año, Hadad monta el canal de noticias de cable Canal 5 Noticias (C5N), que en 2012 vende junto con Radio 10 al Grupo Indalo del multiempresario de medios, petrolero, de la industria alimenticia y de los juegos de azar, Cristóbal López.

El canal 2 de La Plata, que funciona en Capital Federal, también cambió de manos durante la década del noventa. En 1991, el empresario Eduardo Eurnekian, dueño en ese momento de la empresa operadora de televisión por cable Cablevisión, compró Radiodifusora el Carmen SA (ya sin Héctor Ricardo García) y se hizo cargo de canal 2, que pasó a llamarse América TV y formó parte del multimedios América. Años

11 <http://www.albavision.tv>

después, al canal 2 lo compró la sociedad integrada por el paraguayo Carlos Ávila, creador de Torneos y Competencias, empresa dedicada a la transmisión de eventos deportivos. En medio de una grave crisis económica, Ávila se asoció con el Grupo Uno de Daniel Vila y el político menemista José Luis Manzano, también propietarios de un multimédios con centro en Mendoza. Los empresarios renovaron la licencia de América 2 –que luego pasó a llamarse solamente América– y en 2007, el empresario y diputado nacional, Francisco De Narváez, compró la mayoría del canal y mantuvo al grupo Uno, luego Grupo América, como socio minoritario. Finalmente, en febrero de 2017, De Narváez vendió sus acciones al presidente de *Swiss Medical Group*, Claudio Belocopitt, que así pasó a controlar el 40% del multimédios, que incluye el canal abierto América, el canal de noticias de cable A24, la radio La Red 910 y el canal 10 de Junín, entre otros medios. El empresario argentino de la salud comparte sociedad con el mendocino Vila y, en menor porcentaje, con Eurnekian y la familia Nofal.

Televisión digital: el futuro llegó hace rato

La televisión digital se abrió paso frente al inminente e inevitable final de la televisión analógica. La gran transformación de la televisión digital en comparación con la analógica es, justamente, la digitalización de las imágenes y los sonidos. Es decir, la anterior señal electrónica se convirtió en señal digital de codificación binaria. De todas maneras, la Televisión Digital Terrestre (TDT) al igual que la televisión analógica convencional transmite imágenes y sonidos a través

del espacio radioeléctrico (en ambos casos las señales de aire son captadas por una antena). La televisión digital también puede ser transmitida por cable o satélite.

Sin embargo, la digitalización aportó una serie de ventajas técnicas sobre la anterior televisión. Con la digitalización se mejoró la calidad de imagen y de sonido. Pero, todo dependía de la codificación utilizada. La TDT tiene dos categorías: la televisión estándar SDTV (*Standard Definition Television*), que tiene una resolución de 576 líneas horizontales y 720 verticales, y la televisión de alta definición HDTV (*High Definition Television*), con una resolución superior que puede llegar hasta las 720 líneas en modo progresivo o 1080 en modo entrelazado y se reducen las posibilidades de interferencia. Con la alta definición HDTV se mejoró notablemente la calidad de la imagen. Pero no necesariamente la digitalización implica mejor calidad. En el estándar SD se puede transmitir con una definición inferior, de acuerdo a la codificación que se use.

El rápido avance de la tecnología en los sistemas de reproducción de imágenes y sonidos llevó a desarrollar la resolución 4K, utilizada en producciones cinematográficas y llevada a la televisión a partir de 2013, con una resolución de 3840 líneas, es decir casi cuatro veces más que la resolución HDTV de 1080.

Otra de las ventajas de la televisión digital es el mayor aprovechamiento del espacio radioeléctrico, que permite la emisión de más cantidades de señales en un mismo ancho de banda. Para la televisión analógica se requiere un canal UHF del espacio radioeléctrico para la emisión de una programación y además los canales adyacentes tienen que estar libres para evitar interferencias. En la televisión digital cada ancho

de banda de un canal UHF, según el tipo de codificación digital, permite emitir varios canales, que se llaman programas. Es decir que por cada canal de la vieja televisión analógica se pueden emitir cuatro o cinco señales o programas digitales, con una codificación estándar y de gran flexibilidad como el MPEG-2. Ese bloque de programas recibe el nombre de MUX o multiplex y es posible variarlo de acuerdo a las necesidades. A medida que se aumenta la calidad de codificación, se reduce la cantidad de programas. Esto permite que cada licencia otorgada pueda tener diferentes programaciones, pero no implica que todas vayan a usarse.

La televisión de alta definición HDTV utiliza una codificación de mayor calidad, además de cambiar su aspecto al modificar la relación entre el largo y el ancho de la pantalla, que pasó de 4:3 –más cercano al cuadrado de la antigua televisión– al 16:9 actual, que se asemeja más al de una pantalla cinematográfica. La resolución 4K también utiliza el aspecto 16:9 para televisión, aunque en cine tiene una relación mayor, de 17:9.

Además, la televisión digital en relación a la analógica permite corregir los desperfectos de la transmisión. En la vieja televisión analógica, un receptor recibe la señal de radiofrecuencia y la transforma en video y audio, mientras un sintonizador permite seleccionar los canales. Esa señal que se recibe es análoga a la que se reproduce, es por eso que cualquier distorsión se traduce a la pantalla, como los fantasmas o la imagen borrosa¹².

12 Mateo Gómez Ortega "¿Ser o no ser televisión? Los desafíos de la mirada del broadcaster", *Pensar los medios en la era digital*, La Crujía ediciones, 2010.

En la televisión digital, se requiere de un decodificador llamado *set top box* (STB), que cumple las funciones de receptor y sintonizador de la televisión convencional, pero además su principal función es precisamente la de decodificar los algoritmos matemáticos de la señal binaria o digital y convertirlos en video y audio. En esa operación el STB puede hacer correcciones a la señal para entregar imágenes y sonidos sin desperfectos, y en caso de que la transmisión sea defectuosa, directamente no la reproduce. Es por eso que en la televisión digital se eliminaron las imperfecciones en la imagen de la vieja televisión analógica.

Además de la recepción, sintonización y decodificación, el STB tiene otras funciones como la de incorporar la dimensión interactiva por la que se suministra información a la que la audiencia podrá recurrir en cualquier momento, como el horario y el clima, datos de la programación, estadísticas, fichas técnicas, subtítulo de películas, etcétera, que asemejan a la televisores con una computadora conectada a internet. Para acceder a la televisión digital es imprescindible contar con un STB, pero los viejos aparatos pueden conectarse a decodificadores externos por lo que también pueden recibir televisión digital. Mientras los nuevos televisores tienen el decodificador incorporado, con la aparición de los *Smart TV*, o televisores inteligentes, se integra Internet a la pantalla del televisor y también se permite la convergencia digital con computadoras y teléfonos móviles, además de otros aparatos. Esta tecnología también permite la utilización de los sistemas de *streaming* multimedia, entre ellos empresas que a partir de una tarifa plana mensual ofrecen contenidos audiovisuales (principalmente series y películas) a los que el usuario accede a demanda desde su televisor. Entre ellas se destaca *Netflix*, que superó los 80 millones de clientes en 2016.

Actualmente, estos sistemas junto con la utilización de redes sociales para la reproducción de materiales multimedia conviven con la estructura tradicional de la televisión organizada en canales con grilla de programación, ya sea en los sistemas pagos o el sistema público de Televisión Digital Abierta (TDA) en la Argentina.

Cuando comenzó la transmisión de televisión digital, también fue necesaria la elección de un sistema o norma como ocurre en las transmisiones analógicas. En el mundo existen tres estándares de Televisión Digital Terrestre (TDT) cada uno con características diferentes en la codificación de la señal: el estadounidense ATSC, el europeo DVB y el japonés ISDB-T.

La Argentina comenzó con las prácticas de la televisión digital a principios del siglo XXI y, finalmente, en 2009 se adoptó el Sistema Brasileño de Televisión Digital Terrestre (SBTVD-TB) basado en el sistema japonés ISDB-T. Es el mismo sistema que adoptaron la mayoría de los países de Sudamérica, a excepción de Uruguay y Colombia que prefirieron el europeo DVB que también se usa en gran parte de Asia, Oceanía y algunos países africanos.

La principal diferencia de la norma brasilera-japonesa, respecto a sus antecesoras estadounidense y europea, es que facilita el acceso de televisión digital libre y gratuita en los equipos portátiles y móviles, como teléfonos celulares preparados para la recepción de televisión. Con esa norma los canales no requieren de equipamiento específico para transmitir para los celulares, sino que se hace desde la misma antena que se emite para los hogares¹³.

13 Mateo Gómez Ortega, Ob. Cit.

Aunque las primeras emisiones comenzaron en 2008, la televisión digital comenzó a transmitir regularmente en la Argentina el 21 de abril de 2010 a través del canal 7 estatal, renombrado como TV pública, durante la presidencia de Cristina Fernández de Kirchner. Para ello, se creó el Sistema Argentino de Televisión Digital Terrestre (SATVD-T), con una cantidad reducida de antenas transmisores.

Existen dos formas de transmitir la Televisión Digital Abierta: la terrestre y la satelital.

El sistema de Televisión Digital Terrestre (TDT) permite que las antenas digitales envíen la señal digital a los equipos receptores y convierte la señal digital en imágenes y sonidos que pueden ser mostradas en cualquier tipo de pantalla.

La Televisión Digital Satelital (TDS) es un sistema de transmisión y recepción de la señal de TV que se emite desde un satélite de comunicaciones hacia las antenas receptoras.

En 2015, la Argentina llegó a 82 Estaciones Digitales de Transmisión (EDT) en diferentes puntos del país que emiten la señal de la Televisión Digital Abierta (TDA). Esa red de antenas se planeó ampliarla en los años siguientes, con el control y monitoreo a cargo de la empresa estatal ARSAT¹⁴.

Lo mismo ocurre con la oferta de canales de la TDA, que comenzó con una decena iniciales, entre ellos los canales abiertos, además de señales privadas de noticias y el canal educativo estatal Encuentro, entre otros. Sin embargo, a partir de 2016 la incipiente oferta de canales de la TDA está en retro-

14 <http://www.tda.gob.ar/> Presidencia de la Nación, 2015

ceso. De todas maneras, a partir de este proceso y mediante el decreto 2.456, publicado en el Boletín Oficial en 2014, el gobierno argentino estableció que el llamado “apagón analógico” en Argentina para 2019, cuando la televisión analógica debe dejar de existir y pasar a ser exclusivamente digital. Esta experiencia, con mayor o menor anticipación se está viviendo en la mayoría de los países del mundo. A partir de allí, comienza una nueva era para la televisión.

Bibliografía

- BAGET, J. (1999). *Ocho décadas de televisión. Mún TV la cultura de la televisión*, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.
- Instituto de estudios sobre comunicación (editor) (2010). *Pensar los medios en la era digital, Iberoamérica frente al desafío de la convergencia*. La Crujía ediciones, Buenos Aires.
- LLORENS, V. (1995). *Fundamentos tecnológicos de video y televisión*. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.
- Revista TV y Video Latinoamérica*, B2B Portales, 2009 y 2010. Colombia.
- SCHMUCLER, H. y Terrero, P. (1996). *Innovaciones tecnológicas y transformación de la televisión en Argentina*. Voces y Cultura. Barcelona.
- Manual de Cursos y Talleres de Comunicación Popular. Cómo poner en marcha una emisora popular*. Talleres de Capacitación en la Universidad Nacional de La

Plata (2010). Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual.

ULANOVSKY, C.; Itkin, S. y Sirven, P. (1999). *Estamos en el aire, Historia de los medios de comunicación en Argentina*. Emecé, Buenos Aires.

VAZZA, F. (2012.) *La televisión: del blanco y negro al digital*. EPC Ediciones de Periodismo y Comunicación. Facultad de Periodismo y Comunicación Social.

ZUNZUNEGUI, S. (1989). *Pensar la imagen*. Ediciones de cátedra Universidad del País Vasco. Madrid.



**FACULTAD DE PERIODISMO
Y COMUNICACION SOCIAL**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA