



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesis de Belgrano

**Facultad de Humanidades
Licenciatura en Producción y Dirección
Radial y Televisiva**

La nota televisiva: una propuesta de análisis

Nº 35

Camila Vicens

Tutor: Hugo Furno

Departamento de Investigación
Junio 2003

Índice

INTRODUCCIÓN	5
MODELO DE ANÁLISIS	6
PARTE I: IMÁGENES	6
1. CÓDIGOS VISUALES	7
Iconicidad	7
Códigos de la composición icónica	7
Códigos iconográficos	8
Fotograficidad	9
Planos	11
Grados de angulación	12
La dirección de las miradas	12
Grados de inclinación	13
Focalización o formas de la mirada	13
Clasificación de espacios	14
Movilidad	15
Tipos de movimiento efectivo de la cámara	16
Movimiento aparente de la cámara: zoom	16
2. INDICIOS GRÁFICOS	17
Didascálicos	17
Rótulos	17
Títulos	17
Subtítulos	18
Videograph	18
Textos	18
Gráficos	18
3. SISTEMAS DE RELACIONES TRANSDISCURSIVAS	19
Intertextualidad	19
Autorreferencialidad	20
PARTE II: SONIDO	20
CÓDIGOS SONOROS	20
Voces o palabras	21
Ruidos	22
Música	22
PARTE III: EDICIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	23
1. RECURSOS TÉCNICOS	23
Edición interna y edición externa	23
Hipertextualidad	24
Hipertextualidad de edición: transiciones	24
2. TRATAMIENTO DEL ESPACIO Y EL TIEMPO	25
Orden, duración y frecuencia	25
Parámetros temporales	27
Edición según el tratamiento del espacio	28
3. ORGANIZACIÓN DE LA NARRACIÓN	28
Clasificación de notas (según el modelo americano)	29
Formas de organizar la información	30
ANÁLISIS PRÁCTICO	32
TRANSCRIPCIÓN DE LA NOTA SELECCIONADA	32
ANÁLISIS PRÁCTICO DE LA NOTA SELECCIONADA	38
TABLAS	45
CONCLUSIONES	50
NOTAS BIBLIOGRÁFICAS	52
BIBLIOGRAFÍA	53

Introducción

La fugacidad con que se presentan las noticias en televisión puede darnos la sensación de que su observación profunda es imposible o irrelevante. Ella forma parte de la naturaleza misma del medio televisivo y por tal razón es tomada en cuenta por realizadores y periodistas. Se sabe, una noticia televisiva y una nota en un periódico requieren esfuerzos diferentes por parte del receptor y a la vez, ofrecen distintas posibilidades de recepción. A grandes rasgos, podemos decir que la televisión facilita la recepción al televidente al presentarle las noticias en forma sintética y directa, aunque no le permite volver atrás ante la mínima pérdida de atención. Los periódicos generalmente requieren mayor tiempo de dedicación a la recepción de la noticia, pero por otro lado le ofrecen al lector más datos acerca del acontecimiento ocurrido y le permiten releer la noticia las veces que sean necesarias.

Este trabajo se propone ofrecer una aproximación al análisis de las noticias televisivas. Creemos que es interesante detenernos a observar cómo nos es presentada la información en televisión, ya que la rapidez con que recibimos las noticias dificulta percibir a primera vista la organización y combinación de sus elementos formales. Al mismo tiempo, intentaremos plantear esta propuesta mirando la realidad televisiva argentina, es decir, buscando en la observación no sólo las características generales de las noticias sino también su especificidad local.

Las noticias

Como primera medida, es necesario aclarar a qué nos referimos cuando hablamos de **noticia**. Muchos autores han propuesto definiciones de noticias, como por ejemplo las que citamos a continuación:

"Noticia es un hecho verdadero, inédito o actual, de interés general, que se comunica a un público que pueda considerarse masivo, una vez que ha sido recogido, interpretado y valorado por los sujetos promotores que controlan el medio utilizado para la difusión." (Martínez Albertos) (1)

"Novedad que se notifica o se hace pública por cualquier procedimiento informativo. La forma más escueta y comunicable de todo acontecimiento, hecho o dato actual e interesante." (Bajnovic) (2)

"La noticia consiste en un modo de conocer la realidad y un modo de comunicar ese conocimiento mediante relato." (Orihuela) (3)

"Son noticia los sucesos que la opinión pública necesita conocer por su significación e impacto sobre: la actualidad cotidiana, la paz externa o interna, la vida social, la convivencia, las costumbres; o porque marcan tendencias que deben ser detectadas e investigadas." (Manual de estilo de Clarín) (4)

Sin embargo, la definición que aporta Miquel Rodrigo Alsina es la que nos parece especialmente interesante:

"Noticia es una representación social de la realidad cotidiana producida institucionalmente que se manifiesta en la construcción de un mundo posible." (5)

Una noticia es una **representación social**, ya que constituye un elemento que nos ayuda a comprender nuestro entorno, es decir los sucesos que se desarrollan a nuestro alrededor. Es una **producción institucional**, ya que la actividad periodística se encuentra institucionalizada socialmente y eso le otorga legitimidad. Finalmente, es una **construcción de un mundo posible** a partir de los elementos que le ofrece el mundo *real* y el mundo referencial elegido. Analicemos este concepto con mayor detenimiento. Las noticias implican la intervención y la interrelación de tres mundos diferentes. El mundo *real* es aquel en el que se suceden los acontecimientos que rescatan las noticias. El periodista toma del mundo *real* los elementos que necesita para confeccionar la noticia que quiere comunicar. El mundo referencial nos proporciona el contexto en donde podemos encuadrar aquellos acontecimientos sucedidos. Es importante que el periodista aclare el mundo de referencia al cual los acontecimientos corresponden, ya que este dato es imprescindible para lograr una correcta comprensión de lo sucedido. Finalmente, el mundo posible se manifiesta a través de la noticia y, como dice Miquel Rodrigo Alsina, *"ha de tener en cuenta los hechos que conoce del asunto que pretende relatar, y las características del mundo de referencia a que le remiten los hechos."* (6)

Metodología de trabajo

Es importante aclarar que no es nuestra intención analizar las noticias televisivas desde el punto de vista de su producción, ni tampoco exclusivamente desde su recepción. Nos ubicaremos como receptores que conocen la producción de las noticias, pero centraremos nuestra atención en la **forma** y la **estructura** de los contenidos del discurso noticioso, es decir, en el modo en que se expresan. Para ello, hemos advertido la necesidad de crear un **modelo de análisis** que nos sirva de mapa o guía de nuestra observación. Variados autores han aportado importantes conceptos al estudio de la imagen, la fotografía de prensa, el cine y las noticias periodísticas. Sin embargo, no hemos sido capaces de encontrar un modelo consolidado más o menos exhaustivo que esté específicamente dirigido al análisis de las noticias televisivas, desde el punto de vista de su estructura formal. Es por eso que consideramos necesario generar este modelo que, esperamos, pueda servir como base de futuros análisis más profundos en esta materia.

Nuestro modelo estará dividido en tres ejes principales: **imágenes, sonido y edición y organización de la información**. Hemos incluido categorías de análisis cinematográfico y de la prensa escrita, que han exigido un trabajo de elaboración de nuestra parte, para poder adaptarlas al lenguaje específico de la televisión, y más precisamente, del periodismo televisivo. Una vez establecidos los parámetros teóricos necesarios para el análisis de las noticias televisivas, pondremos a prueba el modelo propuesto, a través de un análisis práctico de una nota de un noticiero argentino. El análisis práctico nos permitirá sacar conclusiones acerca de la aplicación del modelo creado y de su funcionamiento.

Modelo de análisis

Parte I: Imágenes

Si recurrimos a la Enciclopedia, nos encontramos con que una imagen puede ser definida como una “*figura, representación y aspecto de una cosa*” (7). Todas las imágenes tienen algo en común, y es que constituyen una selección de la realidad. Ahora bien, podemos diferenciar tres grandes grupos de imágenes, que Justo Villafañe llama de la siguiente manera: imágenes **mentales**, imágenes **naturales** e imágenes **manipuladas**.

Imágenes mentales

Se trata de imágenes con alto grado de abstracción, que no requieren estimulación física para producirse (rayos lumínicos, por ejemplo), ni poseen soporte material (un mecanismo de reproducción, por ejemplo). Una imagen mental sería el recuerdo del rostro de una persona en su ausencia.

Imágenes naturales

Las imágenes naturales presentan una identidad total con el referente, ya que se trata de imágenes obtenidas por percepción directa. Por ejemplo, estamos frente a una persona y percibimos su fisonomía, obteniendo una imagen natural de ella. En este caso sí necesitamos una estimulación física y un soporte. Se trata de las imágenes que extraemos del entorno que nos rodea, en tanto existan condiciones lumínicas que permitan su visualización a través de nuestra retina.

Imágenes manipuladas

Estas imágenes están fabricadas por la intervención humana, poseen un soporte material y se identifican con su referente aunque su representación puede estar afectada en mayor o menor grado por el fabricante. Se dividen en dos grupos: las imágenes **creadas**, como es el caso de una pintura (cuyo soporte sería un lienzo), y las imágenes **registradas**, como las imágenes fotográficas o audiovisuales. Una foto registra una porción de la realidad a través de un soporte fotoquímico. Un video (imagen audiovisual) también registra una porción de la realidad, esta vez sobre una cinta magnética y con la posibilidad de registrar movimientos. Esta distinción entre imágenes **creadas** y **registradas** puede resultar objetable, en el sentido de que las imágenes fotográficas o audiovisuales también implican una creación por parte del realizador. Tal vez sería más acorde clasificar las imágenes manipuladas en imágenes creadas de manera más artesanal o más técnica. De todas maneras, y teniendo en cuenta las posibles discusiones que esta clasificación pueda producir, nos parece igualmente válida la propuesta que nos acerca Justo Villafañe, ya que sigue un camino lógico absolutamente aplicable a la observación de las imágenes.

Teniendo en cuenta la clasificación de imágenes explicada anteriormente, centraremos nuestro trabajo en el análisis de las imágenes **manipuladas** que forman parte de las notas periodísticas en televisión. Y dentro de las imágenes manipuladas, nos ocuparemos principalmente de imágenes *registradas*, ya que las noticias nos muestran acontecimientos de la realidad registrados en un video. Sin embargo, no obviaremos las imágenes *creadas*, que si bien son menos comunes, igualmente están presentes en las noticias. Podemos observar imágenes creadas, por ejemplo, en los gráficos generados por herramientas informáticas.

A continuación, presentaremos cuatro categorías para el análisis de las imágenes de noticieros en televisión: los códigos visuales, los códigos gráficos, intertextualidad, autorreferencialidad y focalización o formas de la mirada.

1. Códigos visuales

En su libro *Cómo analizar un film*, Francesco Casetti y Federico Di Chio nos presentan una serie de categorías para analizar las imágenes cinematográficas, pero que caracterizan no sólo al cine sino también a la fotografía y a la pintura. Nosotros tomaremos algunas de estas categorías y las adaptaremos y complementaremos con la de otros autores, para que nos permitan analizar las imágenes que nos interesan (las de las noticias de nuestra televisión de aire). Casetti y Di Chio dividen los elementos visuales en tres grandes grupos: iconicidad, fotograficidad y movilidad.

Iconicidad

Se trata de un sistema de correspondencia “entre los rasgos semánticos (por ejemplo, la idea de mano arrugada) y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características (en una imagen en blanco y negro, el contorno que me sugiere la idea que tengo de una mano, y el claroscuro que me da la idea de la rugosidad).” (8) Esta correspondencia permite a los espectadores identificar las figuras en pantalla y definir lo que éstas representan.

Códigos de la composición icónica

Los códigos de la composición icónica determinan las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos que figuran en el interior de una imagen, ya sean objetos o personas. Se puede argumentar que en el trabajo diario del periodismo televisivo, la composición de la imagen no supone un trabajo previo de gran profundidad. Esto puede ser cierto si pensamos en el trabajo que realizan cineastas, por ejemplo. Sin embargo, la necesidad de inmediatez, de velocidad, de rapidez que requiere el periodismo televisivo no invalida la capacidad de tomar algunas decisiones que enriquezcan a la imagen como tal. No se trata simplemente de una cuestión estética, sino de encontrar en la composición de la imagen una forma de expresión. En el libro *El periodismo en la televisión*, sus autores dicen que “la composición no consiste tan sólo en construir la imagen de tal forma que resulte armoniosa y atrayente. (...) Mediante la composición se pueden transmitir estados de ánimo (...) y enriquecer así el sentido estético y narrativo de la información”. (9) Nuestro objetivo es observar las sensaciones que producen estas relaciones que se establecen entre los elementos de la imagen.

Dentro de los códigos de la composición icónica, podemos encontrar dos grandes grupos: los códigos de la **figuración** y los códigos de **plasticidad** de la imagen.

Códigos de la figuración

Según Francesco Casetti y Federico Di Chio, “los códigos de la figuración trabajan sobre todo en la manera en que se reagrupan los elementos y se disponen sobre la superficie de la imagen, dando así lugar a una cierta distribución de los componentes”. (10) Podemos observar si se intenta construir en la imagen, por ejemplo, una figuración *fuerte* o *dispersa*, a partir de disposición de los elementos dentro de la imagen televisiva.

Códigos de plasticidad de la imagen

Entre los elementos que figuran en una imagen, es probable que uno de ellos se destaque. Los códigos de plasticidad de la imagen trabajan justamente sobre la capacidad que tienen ciertos componentes para resaltar o sobresalir respecto de los demás. Cuando se da este tipo de composición, lo que suele generarse es una **figura** (el elemento o componente que se destaca) y un **fondo**. Existe una relación dinámica entre la figura y el fondo de una imagen, ya que un elemento es figura en tanto exista un fondo. Reconocer una figura en la composición de una imagen nos ayuda a interpretar el mensaje de esa imagen. En el análisis de una noticia, para ser más precisos, el descubrimiento de la figura respecto del fondo nos permite verificar en la imagen cuál es el punto central de la historia, o al menos de una parte de ella.

Ahora bien, ¿qué indicios nos pueden indicar que un componente se ha convertido en figura?. Francesco Casetti propone cuatro puntos que pueden ayudarnos a reconocer esta condición:

- 1) La posición que ocupa el componente en el cuadro es una de las condiciones que favorecen la aparición de un componente como figura. Generalmente, los elementos que se ubican en el centro del cuadro gozan de cierto privilegio, porque automáticamente llaman la atención del televidente.
- 2) La presencia de un movimiento opuesto a una inmovilidad es otra de las condiciones. En líneas generales, el movimiento se evidencia con mayor relieve que un elemento inmóvil, y por tal razón, puede desprenderse del conjunto y aparecer como figura.
- 3) Una tercera condición es la permanencia del componente sobre la pantalla. Es probable que un elemento que aparece en reiteradas oportunidades a lo largo de un conjunto de imágenes, resalte por sobre el resto de los elementos. Lo mismo sucede en el caso de un elemento que permanece en el encuadre durante un largo período de tiempo.
- 4) Finalmente, la utilización de ciertos artificios retóricos también puede convertir a un elemento en figura. Por ejemplo, en los casos en que vemos que se inserta un recuadro alrededor del rostro de una persona y se oscurece el resto de la imagen donde aparecen otras personas que no son relevantes a la historia.

Códigos iconográficos

Los códigos iconográficos son aquellos que nos ayudan a identificar elementos o figuras con un **significado convencionalizado**. Por ejemplo, hoy en día podemos identificar una cacerola con una forma de protesta en nuestro país.

Caracterización: tipos de personajes

Con los códigos iconográficos podemos identificar modelos de personas u objetos. Tal vez esta observación se haga más evidente en las películas, donde la caracterización de un personaje nos da indicios de un patrón o modelo de persona. Rafael Gómez Alonso propone una clasificación de personajes para analizar en cine. Nosotros hemos tomado esta clasificación porque pensamos que es posible de aplicar a las noticias. En este caso no estaremos buscando tipos de personajes, pero sí reconociendo la función o el origen de las personas que aparecen en las historias periodísticas.

Se supone que las personas que aparecen en las noticias televisivas no están caracterizadas (entendiendo este estado como el que se utiliza en ficción para encarnar a un personaje). Sin embargo, es posible reconocer algunos patrones de personas, a partir de cómo se muestran (o cómo se las muestra) en pantalla. También podemos aplicar esta categoría a las caricaturas que a veces se hacen de los políticos o personas públicas, y a la ironía que surge de su caracterización.

Teniendo en cuenta determinadas funciones referenciales, Gómez Alonso propone algunos tipos de personajes posibles de reconocer en una obra audiovisual:

- 1) Personajes Históricos
Son personajes marcados por los acontecimientos de épocas anteriores, y que están reconocidos por la sociedad como tales. Podría ser el caso de la imagen de un prócer (tomada de una ilustración o interpretada por un actor) que se utilice por algún acontecimiento del presente que lo involucre o para reconstruir una situación del pasado.
- 2) Personajes Mitológicos
Son personajes cuyas características se obtienen de leyendas y narraciones literarias que los describen. Como ejemplo, podemos pensar en un "Cupido" que se dibuje para ilustrar notas *de color* sobre los romances de la farándula.
- 3) Personajes Alegóricos
Son personajes que representan realidades abstractas personificadas. Por ejemplo, la imagen de una paloma está generalmente aceptada como símbolo de la paz.
- 4) Personajes Sociales
Son aquellos personajes que aparecen representados en función del sector social al que pertenecen. Por ejemplo, actualmente vemos con frecuencia notas referidas a la "crisis de la clase media", donde las personas que dan testimonio representan esta clase social.
- 5) Personajes Deícticos
Son personajes que se construyen a partir de la "marca de autor" o estilo personal que, en este caso, imprime el periodista.
- 6) Personajes Anafóricos
Son personajes que se identifican con la actuación de otros personajes. Es el caso de las imitaciones, aunque estas no son muy frecuentes en las noticias televisivas. Un ejemplo podría ser una nota que tenga como protagonista a un imitador, aunque en este caso sabemos de antemano que la imitación es la ocupación de la persona en cuestión.

7) Personajes Caricaturizados

Son personajes cuyos rasgos son enfatizados de manera sobrenatural, hasta llegar al ridículo en algunas ocasiones. Un ejemplo podría ser la caricaturización de algún político, como ser, el caso de una nota en la que aparezca una imagen del ex Presidente De La Rúa con una nariz extremadamente larga.

8) Personajes Animalizados

Son aquellas imágenes en las que aparecen dibujos animados junto a figuras humanas. Por ejemplo, la película *Quién engañó a Roger Rabbit*.

9) Personajes Humanizados

Cuando aparecen animales a los que se les otorgan características humanas.

10) Personajes Estereotipados

Son aquellos personajes cuya forma de actuar responde a determinados patrones de comportamiento. Por ejemplo, para la representación de personaje mafioso se suele utilizar la iconografía similar a la figura de *Al Capone*.

Siluetas

“En los medios audiovisuales contemporáneos las ilusiones ópticas se producen esencialmente mediante tecnologías basadas en el trucaje y manipulación de imágenes a través de amplios recursos proporcionados por aparatos sofisticados (hardware) y herramientas de aplicación (software) utilizados para la generación de efectos visuales y sonoros en el montaje y edición”. (11) Generalmente, la rapidez con que se trabaja en los informativos de televisión hace poco posible la aplicación de efectos especiales muy sofisticados en la imagen y el sonido. Sin embargo, podemos encontrar ejemplos donde el uso de estos efectos se hace evidente. Tal vez el caso más concreto es el de las investigaciones especiales. Estas se realizan generalmente con cámaras ocultas y suelen distorsionar la voz del periodista que trabajó de incógnito para proteger su identidad. De la misma manera, también existe el caso de personas que dan testimonio pero que prefieren no revelar su identidad. En estos casos, se suele oscurecer la imagen, mostrando la silueta de la persona, al tiempo que se distorsiona su voz.

Fotograficidad

En la reproducción que las imágenes audiovisuales hacen de la realidad, es preciso observar los *“códigos que regulan la imagen en cuanto fruto de una duplicación mecánica”.* (12) Estos son los códigos de la composición fotográfica, que nos permiten analizar algunos elementos propios del lenguaje audiovisual, como ser el encuadre, la iluminación y el color. Francesco Casetti y Federico Di Chio aplican estos códigos a la observación de los films, pero creemos que estos también son aplicables a las noticias en televisión. Más allá de las diferencias de soporte y formato entre el cine y las noticias televisivas, ambas presentan los tipos de hechos que Casetti y Di Chio proponen analizar en la imagen.

No nos detendremos en el análisis de la **iluminación**, ya que consideramos que la velocidad con que se trabaja en la producción de noticias en un noticiero diario, hacen prácticamente imposible diseñar la iluminación de las imágenes. Existen excepciones como las siluetas (de las que ya hemos hablado), donde la luz cobra un significado especial.

En cuanto al **color**, podemos decir que en los relatos audiovisuales el color resulta funcional respecto del relato. Sobre todo en el caso de relatos audiovisuales de ficción, podemos encontrarnos con que un determinado color se asocia con un personaje, una emoción o una situación particular. Como un *leit motiv*. Este tratamiento del color es casi nulo en las noticias. Al representar la realidad, las imágenes de las noticias toman simplemente los colores de la realidad misma. Por otro lado, el uso genérico del color versus el blanco y negro también pueden reflejar intenciones diversas. Pueden alternarse las imágenes color y blanco y negro *“para distinguir entre sí situaciones narrativas que poseen estatutos distintos (por ejemplo, la realidad opuesta al sueño, el presente opuesto al pasado...)”.* (13) En las noticias, grabar a color hoy significa optar por lo neutro, en el sentido de que las imágenes a color pueden reproducir los colores del mundo real. Hoy en día el uso del blanco y negro nos da idea de una vuelta al pasado o de algo que se despega de la realidad actual por alguna razón.

Resta el análisis del encuadre, que es una determinada porción del mundo tomada desde un determinado punto de vista. En otras palabras, encuadrar significa seleccionar un ángulo o visión de la realidad que nos interesa representar. Los márgenes del cuadro establecen límites a la imagen, pero esto no significa que la realidad representada concluya en los bordes del cuadro. Tomar una parte de la realidad implica dejar afuera el resto, y en este proceso de selección es importante no perder de vista el contexto de la imagen representada. Como dicen Francesco Casetti y Federico Di Chio, *“filmar un objeto quiere decir también destacarlo de su contexto, recortarlo del continuum del que forma parte; con la consecuencia, por un lado, de mostrar sólo una parte de lo real y, por otro, de obligar al mismo tiempo a suponer la existencia del resto”.* (14)

Los bordes de la imagen delimitan la realidad representada y nos imponen la idea de que el resto de esa realidad queda fuera de los márgenes del cuadro. Ahora bien, lo que queda fuera de los bordes de la imagen puede manifestarse de diferentes maneras. Por un lado, podemos pensar en la **colocación** de la imagen en cuadro, es decir, en la posición que esta ocupa en relación a su contexto. Si analizamos el contexto en términos de posiciones, podemos decir que la imagen encuadrada se relaciona con otras seis porciones del espacio representado: una por encima del borde de la imagen, otra por debajo, otra a la izquierda, otra a la derecha, otra por detrás de lo que vemos (por ejemplo, si vemos una puerta cerrada en cuadro, podemos suponer la existencia de otro espacio detrás de esa puerta) y, finalmente, el espacio que se encuentra a espaldas de la persona que está realizando el registro. (Fig. 1) Estamos hablando básicamente de lo que se denomina **fuera de campo**.

Por otro lado, podemos hablar de la **determinabilidad** de la imagen en cuadro. Para Francesco Casetti y Federico Di Chio, se pueden distinguir tres condiciones de existencia del espacio off: el espacio no percibido, es decir, el espacio que está fuera de los bordes del cuadro y que, sin ser nunca evocado, no presenta motivo alguno para su reclamación; el espacio imaginable, es decir, el espacio que, a pesar de estar más allá de los confines de lo visible, es evocado o recuperado, en su propia ausencia, por cualquier elemento de la representación (...) y, finalmente, el espacio definido, vale decir, aquel espacio que, invisible por el momento, ya ha sido mostrado antes o está a punto de ser mostrado". (15) En la observación de las noticias, como en otras formas de expresión audiovisual, es común suponer que existen espacios no percibidos en el fuera de campo. Sin embargo, esto no debe significar una preocupación, siempre y cuando dicho espacio no sea relevante a la historia que se está contando. En el caso del espacio imaginable, podemos pensar en el caso de un rostro que vemos en primer plano. Es evidente que el rostro pertenece a un cuerpo, que no vemos en cuadro, pero que podemos imaginar ya que se encuentra evocado por un elemento que forma parte de él y que vemos en cuadro. Finalmente, un espacio definido puede aparecer, por ejemplo, en el caso de las entrevistas que vemos en las noticias televisivas. Supongamos que el periodista se encuentra frente al entrevistado y que la entrevista comienza con una imagen del periodista haciendo una pregunta. Al aparecer el rostro del entrevistado en cuadro, podemos percibir que en el fuera de cuadro sigue estando el periodista. Lo hemos visto antes y la situación continúa, por lo que nos es posible definir ese espacio fuera de campo.

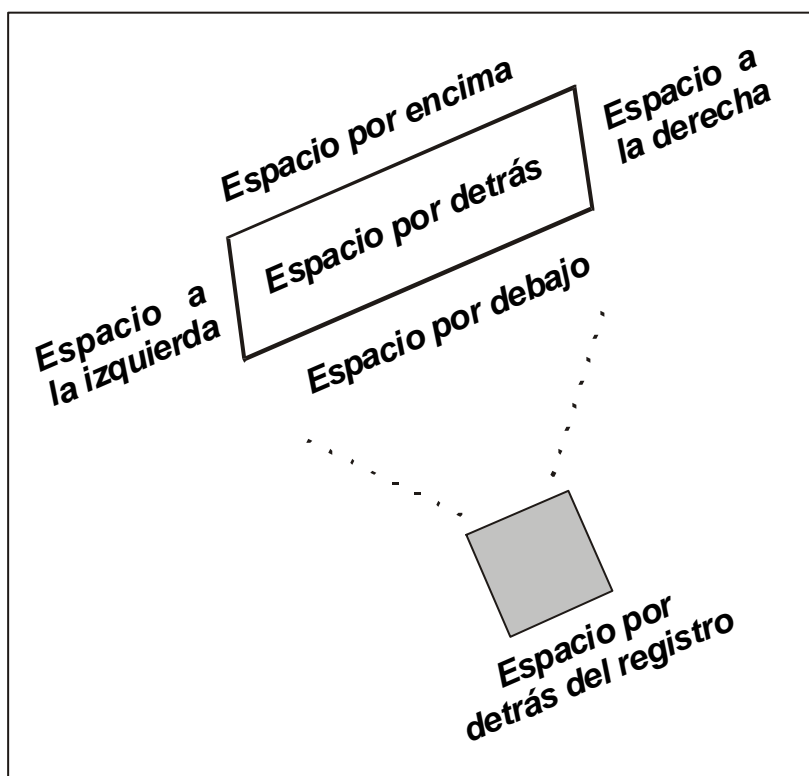


Fig. 1

Sin embargo, el análisis del encuadre no sólo refiere a la decisión respecto de lo que queda dentro del cuadro y lo que queda fuera. También es importante observar la forma en que cada porción de la realidad nos es mostrada. Para eso es necesario tener en cuenta otros elementos tales como los tipos de plano utilizados y los grados de angulación e inclinación con que fueron grabadas las imágenes. Todos estos elementos son tenidos en cuenta por quien registra la imagen y tienen que ver con la decisión acerca del punto de vista desde donde grabar las imágenes. Gómez Alonso presenta una serie de puntos de vista para el análisis de la imagen, pero nosotros hemos tomado los dos que nos parecen relevantes a nuestro trabajo: el punto de vista realizativo y el punto de vista compositivo.

Punto de vista realizativo

“Presupone preguntarse que lugar ocupa la cámara o con qué fin se nos muestra una determinada situación. La selección de realidad o ficción que muestran diversos programas audiovisuales son focalizaciones personales que recogen sólo lo que interesa a un determinado medio en función de lo que se quiera informar”. (16)

En este caso, es lógico pensar que en una noticia de un minuto y medio, muchos detalles pueden quedar afuera. Esto no sólo implica las palabras sino también las imágenes. La selección y el poder de síntesis son claves en el trabajo periodístico en televisión. Esta es una condición que podemos percibir en el análisis de la imagen. Sin embargo, es posible que no contemos con información suficiente como para saber qué puntos quedaron afuera de la selección.

Punto de vista compositivo

“Hace alusión a cómo está tomada la escena, es decir, qué factores relativos a la sintaxis de la imagen inciden en la configuración del punto de vista (¿dónde se sitúa el peso visual?), desde qué lugar se observa y con qué fin se ha utilizado esa focalización determinada. Cualquier representación visual posee por sí misma un punto de vista que el espectador percibe en la lectura de la imagen”. (17)

Tal vez el punto de vista compositivo se hace más evidente al espectador. Como veremos a continuación, al mirar una imagen podemos reconocer qué tipo de plano fue utilizado, qué grado de inclinación, qué grado de angulación y qué tipo de focalización o mirada fue puesta en práctica.

Planos

El plano es la imagen captada por una cámara. Es la *“unidad de significación en cine y en televisión”*. (18) Existen muchas clasificaciones de planos. Hemos intentado generar una que engloba la perspectiva de varios autores.

Gran plano general o colosal

Se trata de un plano largo, donde predomina el entorno y resulta difícil reconocer objetos o personas, ya que aparecen reducidos en su tamaño. El gran plano general resulta útil para contextualizar una situación o para mostrar varias acciones simultáneas.

Plano general

Tal como el gran plano general, este también sirve para dejar en claro donde se desarrolla la acción. La diferencia con el plano colosal es que en el general sí es posible identificar a las personas u objetos. Como dice Gerald Millerson, *“es un plano de definición del entorno que establece el ambiente general, y que permite a la audiencia seguir el curso de la acción o el objetivo que se persigue con ella”*. (19)

Plano de conjunto o figura entera

Se trata de los planos en donde podemos observar las figuras humanas o los objetos en su totalidad. Casetti y Di Chio llaman *figura entera* al *“encuadre del personaje de los pies a la cabeza”*. (20)

Plano medio

El plano medio nos muestra figuras incompletas, generalmente cortadas por su parte inferior. Este tipo de plano comúnmente se utiliza para mostrar acciones que requieren una mirada más cercana, pero lo suficientemente amplia como para que los movimientos no queden cortados por los bordes de la imagen.

Primer plano

El primer plano es un encuadre cercano de una persona, que se concentra en el rostro y suele incluir parte del cuello y hombros. Este tipo de plano suele tener mucha fuerza y concentra la atención en las

reacciones, respuestas y emociones de la persona encuadrada. Según Rafael Gómez Alonso, el primer plano *“resalta la capacidad expresiva de las formas o rostros de los personajes, incide en su psicología interior y muestra los rasgos más definitivos de su personalidad”*. (21)

Primerísimo primer plano

Este plano también se concentra en el rostro de una persona, pero suele cortarse por debajo de la boca y por encima de los ojos.

Plano detalle

Se trata de un plano cercano que se concentra en un rasgo de una persona u objeto. Según Rafael Gómez Alonso, el plano detalle *“ofrece imágenes muy detalladas, enfatiza la descripción minuciosa y profundiza en la significación denotativa o connotativa de los objetos o rasgos del objeto que aparecen en escena”*. (22)

Podemos decir que, en líneas generales, los **planos largos** nos ayudan a ubicar espacialmente la acción, nos permiten seguir movimientos amplios y reconocer las posiciones de los sujetos en acción. Por su parte, los **planos más cortos** nos muestran más detalles, resaltan algunos puntos de mayor interés, pueden revelar reacciones y dramatizar.

Grados de angulación

Cuando hablamos de **angulación** nos referimos a la orientación de la cámara para elegir un ángulo dentro del cual es visible la escena. Existen tres tipos de angulación que pueden generar diversas sensaciones que es preciso tener en cuenta.

Encuadre frontal o ángulo normal

El encuadre frontal es el que muestra a un objeto o persona a su propia altura. Es el ángulo más utilizado en las noticias y no está cargado de ningún significado especial.

Encuadre picado o ángulo picado

El encuadre picado es el que muestra a una persona u objeto desde un ángulo superior, desde un punto de vista que se encuentra por encima de la persona u objeto. Según Gerald Millerson, *“las tomas picadas dan al espectador un sentido de fuerza o superioridad (respecto de la imagen), un sentido de tolerancia, e incluso, condescendencia hacia el sujeto; esta impresión aumenta con la distancia. Por consiguiente, estas tomas se pueden utilizar para implicar carencia de importancia, inferioridad, etc. (...) Las tomas sobre la cabeza (desde arriba) acentúan la forma y el movimiento de grupos (por ejemplo, ballet y espectáculos de baile). Revelan aislamiento o aglomeración”*. (23)

Encuadre contrapicado o ángulo contrapicado

El encuadre contrapicado es el que muestra a una persona u objeto desde un ángulo inferior al nivel del objeto o persona. Citando nuevamente a Millerson, *“las tomas contrapicadas hacen que los sujetos parezcan más fuertes, más imponentes, poderosos, extraños o siniestros. Una persona puede parecer amenazadora, pomposa, autoritaria, determinada, digna y benevolente, de acuerdo con su actitud y entorno. El diálogo y el movimiento adquieren significado y dramatismo. Cuanto más cerca estamos, más fuertes serán estas impresiones. En una toma muy contrapicada, el sujeto adquiere una apariencia extrañamente deforme, e incluso, mística. A grandes distancias, aparece distante y desconocido”*. (24)

La dirección de las miradas

Así como podemos observar angulaciones a través del movimiento vertical de la cámara, también podemos ver distintos tipos de angulaciones del orden de la **horizontalidad**. En las noticias, este tipo de angulaciones en el sentido de la horizontalidad se expresan a través de la dirección de las miradas, que es un elemento especialmente interesante de observar en las entrevistas. A nivel formal, podemos determinar tres tipos de angulación: frontal, de perfil y a 45 grados.

Frontal

Vemos un sujeto mirando directamente a la cámara. Hablaremos más en detalle de las implicancias de la mirada frontal en las noticias, cuando hablemos de interpelación.

De perfil

Consiste en ver a un sujeto mirando totalmente para la derecha o para la izquierda del cuadro. Sólo vemos la mitad de su rostro. Sólo vemos su perfil.

A 45 grados

Llamado por Sánchez “close-up en tres cuartos”, es “una toma que muestra a un solo personaje en, aproximadamente, 45° de angulación. (...) es condición de un Tres Cuartos que la nariz no aparezca encubriendo el ojo más alejado.” (25) En este tipo de angulación vemos a un sujeto mirando ligeramente hacia la izquierda o hacia la derecha del cuadro, pero pudiendo ver tres cuartos partes de su rostro. Este tipo de angulación horizontal es la más común en las entrevistas en televisión.

Grados de inclinación

El grado de inclinación también es reconocible, muchas veces a partir de la observación del **horizonte** en la imagen representada. Francesco Casetti y Federico Di Chio presentan tres tipos de inclinación:

Normal

La inclinación normal muestra un horizonte que mantiene su horizontalidad, es decir, la imagen cuya base es paralela al horizonte de la realidad encuadrada.

Oblicua

La inclinación oblicua presenta un horizonte *suspendido* hacia uno de los lados (izquierda o derecha), por lo que la base de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada son divergentes.

Vertical

La inclinación vertical nos muestra un horizonte que forma un ángulo de 90 grados con la base de la imagen, por lo que la base de la imagen y el horizonte se encuentran en forma perpendicular.

Focalización o formas de la mirada

El concepto de focalización o formas de la mirada es tal vez un poco más amplio que las clasificaciones de tipos de planos, angulaciones e inclinaciones que explicamos anteriormente. Para Rafael Gómez Alonso, la focalización es un modo de aproximación a lo que acontece en la escena. Nosotros, como observadores de la imagen televisiva, podemos reconocer una forma de mirada o focalización, que básicamente nos muestra un **punto de vista**, es decir, los “ojos” que vieron las imágenes que recibimos. Es lógico pensar que en las noticias se intenta una mirada que no se ubique en ningún lugar específico, sino que nos muestre los acontecimientos de la manera más neutra posible. Sin embargo, es importante tener en cuenta otros tipos de mirada que podrían eventualmente aparecer en las noticias televisivas.

Focalización omnisciente o mirada objetiva

La focalización omnisciente o mirada objetiva es aquella que se ubica a una cierta distancia respecto de la realidad representada. Esta distancia imprime objetividad a las imágenes, ya que no se advierte una intención particular de quien ha registrado las imágenes. Se trata de un punto de vista neutro, que pertenece sólo a quien ha captado las imágenes y que nos presenta una realidad representada pero de modo directo. El espectador tiene la sensación de que podría ver la misma realidad de las imágenes si estuviera presente en el lugar de los hechos.

Focalización interna o mirada subjetiva

La focalización interna o mirada subjetiva es la que se ubica en un personaje de la historia. Se advierte a partir de la llamada “cámara subjetiva”, muy utilizada en el cine de suspenso, que sirve para establecer una identificación con lo que ven los personajes. Como espectadores, vemos lo que ve un personaje, vemos la realidad que ese personaje percibe. Se trata de una mirada limitada, en tanto refleja el punto de vista de una persona. Nos acercamos a la realidad representada a partir de la posición del personaje. Este tipo de mirada es poco común en las noticias, aunque podría utilizarse en los casos de reconstrucciones de hechos pasados, de los que no se tenga registro, y en los que el objetivo sea tratar de entender el accionar de una persona.

Focalización externa o visión desde fuera del discurso

La focalización externa o visión desde fuera del discurso refiere al punto de vista del espectador o al de personajes que dentro de la imagen actúan como espectadores de la acción. Por ejemplo, en un programa televisivo con público, la mirada de este público constituye una focalización externa, que advertimos a partir de imágenes que se nos muestren desde este lugar.

Mirada objetiva irreal

La mirada irreal muestra una parte de la realidad de manera extraña o al menos injustificada, demostrando una intención que va más allá de la mera representación de dicha realidad. Un ejemplo puede ser el caso de encuadres que no nos permitan reconocer inmediatamente el lugar o la situación que nos presentan las imágenes. Una imagen también puede presentar una mirada objetiva irreal si presenta movimientos de cámara demasiado vertiginosos, que nuevamente afectan la posibilidad de reconocimiento de las situaciones. Por ejemplo, en la transmisión por televisión de una situación de violencia en una manifestación, donde el camarógrafo privilegie la captación de las imágenes a la estabilidad de las mismas, es posible que nos encontremos con imágenes cuyo movimiento torne dificultosa la comprensión de lo que sucede.

La interpelación

En la interpelación, la persona en pantalla se dirige directamente al espectador. Esta situación puede advertirse, por ejemplo, cuando en un reportaje el entrevistado decide mirar directamente a la cámara y dirigirse al público. También puede suceder lo mismo con el cronista de la nota o con el conductor del noticiero. Desde el punto de vista de las imágenes, el indicio más evidente de la interpelación es la mirada de un sujeto a la cámara. Sin embargo, es importante aclarar que la interpelación también puede advertirse a partir del sonido, aunque no esté acompañado de la imagen de quien interpele.

Clasificación de espacios

Hasta ahora hemos presentado diversos elementos referidos a la composición espacial, desde el punto de vista de la forma en que cada espacio fue abarcado. En este apartado proponemos observar cada espacio en particular, a partir de la **información** que la imagen suministra. Para facilitar esta tarea, recurrimos a una clasificación de espacios que propone Rafael Gómez Alonso en su libro *Análisis de la imagen*. Hemos seleccionado sólo algunos tipos de espacios que, creemos, pueden ser observables en las imágenes de las noticias en televisión.

Espacios abiertos

Estos espacios no están delimitados por ningún marco y nos dan la idea de continuar en el fuera de campo. Generalmente, los espacios al aire libre son considerados abiertos, en tanto y en cuanto no exista ningún elemento que lo limite. Un ejemplo sería las imágenes del mar, del campo o del cielo, por nombrar algunas. Se puede argüir que los márgenes del cuadro implican en sí mismos una limitación, pero no los consideraremos como tales, ya que los bordes del cuadro constituyen un elemento común a todas las imágenes televisivas.

Espacios cerrados

Contrariamente a los espacios abiertos, estos sí están delimitados, ya sea por paredes, signos de prohibición u otros elementos. Estos espacios nos dan la idea de que no pueden prolongarse más allá de los bordes de la imagen, o que su continuación depende de la apertura de puertas u otros condicionantes que modifiquen su situación. También son espacios cerrados aquellos que se encuentran delimitados por marcos, dentro de los propios marcos de la imagen televisiva. Un ejemplo sería las imágenes de Internet que se muestran en algunas noticias, o incluso fotos.

Espacios vacíos

Se refieren a los espacios deshabitados, los que poseen escasos elementos o incluso aquellos cuyo fondo no puede definirse. También pueden llamarse “vacíos” los espacios en donde domina la noche o donde falta iluminación, y esta condición dificulta el reconocimiento de los elementos en la pantalla. Un ejemplo podría ser la imagen de un bombardeo en plena noche, donde no se pueda diferenciar el lugar atacado.

Espacios poblados

En contraposición a los espacios vacíos, éstos presentan una gran cantidad de objetos e información. Se trata de espacios muy habitados o amueblados, donde a veces resulta difícil apreciar pequeños detalles. Por ejemplo, la imagen de una manifestación.

Espacios globales

“Son entendidos como escenarios que en sí mismos forman un grupo compacto. (...) Aunque posean distintos habitáculos forman un único espacio; lo mismo ocurre con el escenario que representa un edificio.” (26) Por ejemplo, cuando un acontecimiento se desarrolla en un barco o un avión.

Espacios independientes

Se trata de espacios que están delimitados y que no requieren de continuidad más allá de los bordes de la imagen. Los espacios íntimos o personales también son considerados independientes. Por ejemplo, una nota que tenga como protagonista a una anciana que vive en una residencia y que muestre cómo es su vida dentro de ese espacio (es probable que todas las imágenes muestren este mismo espacio).

Espacios complementarios o relacionados

Al revés de los independientes, estos espacios necesitan relacionarse con otros para poder describir las acciones de un determinado discurso audiovisual. Son espacios que se crean a través de la continuidad de las escenas. Por ejemplo, un dormitorio que se muestra a partir de sus detalles hasta que finalmente el conjunto de detalles da una idea global del lugar.

Espacios dramáticos

Estos espacios dan cuenta del ambiente psicológico de la acción y de cómo este repercute en los personajes. Pensemos en una nota que trata del estrés: podríamos pensar que una imagen de mucha gente caminando velozmente por el microcentro de la ciudad de Buenos Aires, puede darnos una impresión del estado de ánimo de esas personas.

Espacios reales

“Son los que se desarrollan en escenarios en los que no existe ningún tipo de trucaje o construcción simulada”. (27) Establecer si un escenario es completamente real es bastante difícil de lograr en las películas actuales. Hoy en día, las herramientas informativas ofrecen una gran variedad de opciones para retocar una imagen, o incluso para crearla. Sin embargo, se supone que la gran mayoría de las imágenes que vemos en las noticias televisivas son reales y, si no lo son, se nos presentan de tal modo que podemos reconocer su *irrealidad* o *ficcionalidad*.

Espacios interiores

Generalmente, se llama “interiores” a los espacios generados en un estudio de grabación o filmación. En el caso de las noticias, un espacio interior es el lugar en donde se ubican los conductores o la redacción desde donde hablan los columnistas. También podríamos poner como ejemplo el caso de una nota acerca de un programa televisivo, que muestre los decorados de dicho programa.

Espacios exteriores

Contrariamente a los interiores, estos espacios se encuentran fuera del estudio y pueden tener diversas características: pueden ser naturales o contruados, pueden formar parte de zonas desérticas o de aglomeraciones urbanísticas, etc. Por ejemplo, una imagen de la Plaza de Mayo constituye un espacio exterior.

Es interesante resaltar que una imagen puede responder a más de un tipo de espacio. Así, la imagen antes mencionada de la Plaza de Mayo constituye un espacio exterior, pero también un espacio real, ya que es imposible negar que la Plaza de Mayo existe. También podemos decir que un plano que nos muestre una parte de la plaza, puede constituir un espacio abierto, ya que nos da la idea de que continúa más allá de los bordes de la imagen. Sin embargo, si vemos una imagen de la Plaza de Mayo en su totalidad, tendremos que definirla como espacio cerrado, ya que se encuentra limitada por calles en todos sus lados. Finalmente, dependiendo de la acción que se esté desarrollando en el lugar, también se podrá definir como espacio poblado o vacío, o incluso dramático.

Movilidad

Al hablar de movilidad, es preciso distinguir entre dos tipos de movimientos: por un lado, existe el **movimiento en la imagen**, es decir, el movimiento de la realidad filmada o grabada; y por otro lado, existe el **movimiento de la imagen**, es decir, el que realiza la cámara al registrar una imagen. Partiendo de la base de que las noticias registran acontecimientos de la realidad, que se desarrollan de manera natural, sólo tendremos en cuenta los movimientos de la cámara, que es el territorio sobre el que el periodista o el camarógrafo pueden tomar algunas decisiones. Es cierto que en algunos casos, tanto el periodista como el camarógrafo pueden direccionar los movimientos de las personas en pantalla. Por ejemplo, en el caso de

una entrevista pueden pedir al entrevistado que realice alguna acción, para luego utilizar esa imagen como inserto. Sin embargo, no es nuestro objetivo observar cómo actúan las personas que aparecen en una noticia, sino cómo está estructurada la misma. Es por eso que nos centraremos en los tipos de movimientos que la cámara puede realizar.

Existen opiniones encontradas respecto del uso de movimientos de cámara en las noticias. Algunos manuales de periodismo indican que no deben utilizarse movimientos de cámara, a menos que exista una razón que los justifique. Tal vez esto tenga que ver con la relación que plantean Francesco Casetti y Federico Di Chio entre el movimiento de la cámara y la objetividad de la mirada: *“observar desde un punto de vista fijo cualquier cosa que se mueva comporta inevitablemente un sentido de distanciamiento de lo real, una mirada objetiva y absoluta; mientras que adoptar un punto de vista móvil sobre los objetos, quizá para acompañar su movimiento, provoca siempre una sensación de intensa participación, y por ello una idea de subjetividad, de precariedad, de perfección de la mirada”*. (28) Sin embargo, otros piensan que los movimientos de cámara resultan útiles, sobre todo cuando se hace necesario registrar imágenes muy estáticas. Como se establece en el libro *El periodismo en la televisión digital*, *“la imagen televisiva necesita acción, así que conviene primar los planos con movimiento frente a los estáticos. Si carecen de movilidad, conviene darles vida a través del movimiento de la cámara”*. (29)

Tipos de movimiento efectivo de la cámara

Estos son movimientos que la cámara realiza **sobre su eje o con su eje**. A continuación, presentamos una clasificación de este tipo de movimientos de cámara.

Panorámica

Una panorámica es un movimiento que realiza la cámara **sobre su propio eje**. Este movimiento se puede realizar en tres sentidos:

1) Panorámica Vertical

El movimiento se realiza de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba, de modo que el marco de la imagen baja o sube.

2) Panorámica Horizontal

El movimiento se realiza de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, moviéndose lateralmente.

3) Panorámica Oblicua

El movimiento se realiza en sentido oblicuo, *“y el marco atraviesa el espacio en sentido transversal”*. (30)

Travelling

El travelling es un movimiento que la cámara **hace junto con su eje**. Existen distintos tipos de travelling que pueden realizarse, por ejemplo: a mano, con grúa, con carritos, etc. Sin embargo, no es nuestro objetivo tratar de descifrar qué tipo de travelling se ha aplicado a determinada toma, sino si se ha realizado o no un movimiento de la cámara junto con su eje.

Lo que nos interesa a nivel práctico es identificar los **encuadres móviles**, distinguiendo si el movimiento se realiza sobre el propio eje de la cámara (como en el caso de la panorámica) o junto a su propio eje (como en el caso del travelling). En las noticias televisivas es raro encontrar todos los movimientos de travelling que requieran carritos, grúas u otro tipo de mecanismos. Es raro que exista el tiempo para preparar más equipamiento que la cámara. Por otro lado, si bien el periodista puede imaginar qué tipo de situación encontrará en el lugar de los hechos (si es que cuenta con información previa), es muy poco probable que pueda producir los movimientos de cámara. Además, recordemos que en las noticias siempre se privilegia la información a la estética de las imágenes. Es decir, puede que tengamos una secuencia de imágenes inestables, tal vez no lo suficientemente claras, tal vez con problemas técnicos. Sin embargo, si la imagen muestra información de alta relevancia, es probable que se privilegie el contenido de la imagen, más allá de su calidad artística.

Movimiento aparente de la cámara: zoom

Además de los movimientos que la cámara pueda realizar sobre su eje o con su eje, existe otro mecanismo por el que podemos apreciar acercamientos o alejamientos en la imagen, **sin que la cámara se mueva efectivamente**. Se trata de un movimiento *aparente* de la cámara, es decir, da la sensación de moverse cuando en realidad se mueven las lentes en el interior de la cámara. Esto se logra con el zoom. Sin embargo, un zoom hacia delante, por ejemplo, no es equivalente a un travelling hacia adelante. La profundi-

dad de campo, es decir, la distancia focal dentro del encuadre, se ve afectada por el uso del zoom. Tal como lo definen Casetti y Di Chio, con el zoom “se obtiene un acercamiento o un alejamiento de las cosas (...), pero provocando, al mismo tiempo, una alteración de la profundidad de campo (es el típico achatamiento que se consigue utilizando las lentes de distancia larga) que finaliza anulando el espacio en lugar de atravesarlo y deteriorándolo en lugar de analizarlo”. (31)

Podemos utilizar el zoom en dos direcciones: hacia delante (*in*) o hacia atrás (*out*). El *zoom in* realiza un acercamiento que generalmente tiene como objetivo dirigir la atención del televidente hacia un punto en particular, generar mayor tensión o delimitar la cobertura de una imagen. El movimiento con zoom puede llevarse a cabo en diversas velocidades. La velocidad utilizada puede provocar diferentes sensaciones, de acuerdo al contexto o situación en que se esté empleando. Según Millerson, “el acercamiento rápido del zoom produce una visión rápida y altamente dramática del sujeto o tema. Si es instantáneo además de rápido, lanzará el detalle del sujeto o tema al público”. (32)

2. Indicios gráficos

Según Francesco Casetti y Federico Di Chio, los indicios gráficos pueden ser definidos como toda la “**escritura**” que figura en una película. En las noticias televisivas, el uso de gráficos es de vital importancia. Ya sea para indicar el nombre de un entrevistado o para facilitar la información de encuestas mediante diagramas, los gráficos constituyen elementos de apoyo y complemento de la información. A continuación, presentaremos una posible clasificación de indicios gráficos.

Didascálicos

La palabra *didascálico* refiere genéricamente a los dichos relativos a lo *didáctico*, es decir, a aquellos dichos que **instruyen** acerca de algo. A nivel práctico, un indicio gráfico didascálico puede funcionar como **integrador** de las acciones que se suceden en las imágenes, como **explicación** del contenido de las imágenes o como **punte** entre una imagen y otra. Pueden aparecer tanto como imágenes unitarias o dentro de las imágenes que acompañan. En todos los casos, los indicios gráficos nos proporcionan información que la imagen por sí sola no ofrece. En las películas mudas, por ejemplo, los carteles con el diálogo de los personajes no sólo integraba las acciones de las imágenes sino que también servían de puente entre las imágenes, ya que se insertaban entre una y otra. Al mismo tiempo, un indicio gráfico didascálico puede aparecer sobreimpreso en una imagen, para aclarar una información que con la imagen sola podría prestarse a confusión. Por ejemplo, en una película, un salto en el tiempo puede necesitar de un indicio gráfico que lo aclare (*Seis meses después...*). En las noticias, un ejemplo podría ser la aclaración de “*en vivo*”, que suele aparecer sobreimpresa en la imagen, cuando la imagen nos llega a través de un móvil de exteriores que transmite las imágenes al tiempo que las registra.

Rótulos

Los rótulos forman un grupo de indicios gráficos que incluyen a los títulos, los subtítulos y el videograph. Se caracterizan principalmente por su función de **informar** con **claridad** y **rapidez**. Es por eso que debe prestarse especial atención a cómo aparecen en la imagen, es decir, es importante tener en cuenta su tipografía, su ubicación espacial dentro de los bordes de la imagen, el fondo que los contiene, su color, textura y tamaño. Un rótulo diminuto, cuya lectura es realmente dificultosa, no cumple con su objetivo de informar. De la misma manera, un rótulo presentado con una clara tipografía pero con un fondo confuso, también se verá afectado en su utilidad. Como dice Gerald Millerson, “*la elección de un fondo adecuado para los rótulos puede ser tan importante como los propios rótulos de primer término. (...) Los fondos lisos pueden resultar muy eficaces, ya que son discretos y resaltan las letras. Pero también pueden resultar aburridos y poco interesantes. Los fondos ornamentales, que incluyen motivos, texturas, diseños abstractos, pueden aumentar el atractivo visual del grafismo. Pero también pueden resultar agobiantes y confusos*”. (33) La claridad en la presentación es clave en el trabajo periodístico en televisión. Ya lo hemos dicho antes: las noticias son de muy corta duración y esto exige síntesis en todas las áreas. También en la manera de rotular.

Títulos

Los títulos nos proporcionan la información acerca de las personas que participaron en la realización y producción de un relato audiovisual. En las películas o programas de ficción, los títulos suelen aparecer al comienzo y al final del relato. En estos casos, muchas veces es posible analizar no sólo la información que

los títulos nos proporcionan, sino también su tratamiento estético: “*existen caracteres que por su forma remiten a la época en que está ambientada la historia del film (...), o también caracteres que asumen el aspecto de partes del cuerpo u objetos, un signo que se lee como un nombre y se mira como una imagen*”. (34)

En los noticieros, en cambio, lo que comúnmente sucede es que los títulos tienen una tipografía neutra y “corren” en varias oportunidades durante la emisión del programa, sobre todo antes de ir a un corte comercial. Como nosotros hemos centralizado nuestro trabajo en el análisis de las noticias, es probable que no podamos incluir este punto, ya que por un lado los títulos no aparecen en las imágenes de una nota, y por otro, porque refieren al noticiero como conjunto y no a cada nota en particular.

Subtítulos

Los subtítulos son los indicios gráficos que aparecen sobreimpresos en la imagen. Esta sobreimpresión se ubica, generalmente, en el extremo inferior de la imagen. Su uso más frecuente es el de traducción de películas o series de ficción de un idioma a otro. Pero los subtítulos no sólo son utilizados en discursos audiovisuales de ficción, sino también en otro tipo de discursos como el periodístico. En las notas de los informativos es común observar el uso de los subtítulos para dos propósitos: por un lado, y como en los programas de ficción, para traducir los testimonios de personas que aparezcan en la nota hablando en otro idioma; y por otro lado, para reforzar testimonios grabados en nuestro mismo idioma pero con condicionamientos técnicos. Por ejemplo, es común ver subtítulos en imágenes grabadas con cámara oculta en lugares públicos, donde el ruido ambiente dificulta el entendimiento de un testimonio, a menos que esté apoyado gráficamente.

Videograph

Entendemos por *videograph* a los zócalos que aparecen en las noticias con la información acerca del nombre de la persona entrevistada, del lugar de los hechos, del nombre del periodista o de otra información adicional a la que relata la locución.

Para explicar la relación entre el videograph y la imagen, es interesante recurrir al concepto de Lorenzo Vilches respecto de la relación *foto / pie de foto*: “*la relación entre la foto y el pie de foto establece un contexto pragmático que influye en la percepción, lectura y comprensión de la imagen fotográfica*”. (35) Y luego agrega: “*En lo concerniente al pie de foto, podríamos decir que es el conjunto de marcas informativas que tienden a explicitar en un registro escrito elementos espaciales, temporales y actoriales de la foto*”. (36)

Si observamos la información del videograph en una nota, podemos advertir que la relación foto / pie de foto de la que habla Vilches, es absolutamente aplicable a la relación videograph / imagen televisiva. Tal como el pie de foto, un videograph puede registrar elementos espaciales (a qué lugar geográfico corresponden las imágenes que vemos), temporales (en qué momento suceden los acontecimientos: “*hace instantes*”, “*esta mañana*”) y actoriales (quién está hablando). Esas “*marcas informativas*” pueden ser sólo referenciales, pero también pueden guiar la interpretación de la imagen por parte del televidente. Generalmente, es más posible que esto suceda cuando además de indicar el nombre de un entrevistado, el videograph incluye otros datos, como por ejemplo, una frase entrecomillada que refiere al acontecimiento que se trata.

Textos

Los textos son indicios gráficos que no están generados para complementar la información proporcionada por las imágenes, sino que **existen en la realidad** y son registrados junto con las imágenes. Los textos pueden ser *diegéticos* y *no diegéticos*. Los **diegéticos** son aquellos indicios que están involucrados en la historia que estamos contando. Por ejemplo, si una nota cubre una manifestación, los carteles que carguen los manifestantes aparecerán en la imagen como textos pertenecientes a la realidad que estamos registrando. Sin embargo, si en las imágenes de esta misma manifestación aparece un cartel de publicidad de Coca Cola, sólo por el hecho de que los manifestantes han pasado caminando cerca de este cartel y la cámara lo ha incluido en algunos planos, estaremos ante un texto **no diegético**, ya que el cartel de Coca Cola no tiene relación con la historia que estamos contando.

Gráficos

Los gráficos pueden aparecer de diversas maneras y con distintos propósitos. Pueden ser gráficos **estadísticos** (de barras o diagramas) o **pictóricos**. Los primeros “*pueden mostrar en un instante, información que estaría oculta tras columnas de cifras. Hacen posible la simplificación de datos complejos y se pueden establecer comparaciones, reflejar un desarrollo, demostrar una relación, etcétera*”. (37) Los gráficos estadísticos son muy comunes en las notas periodísticas (por ejemplo, en la cobertura de una elección de representantes). Los gráficos *pictóricos* generalmente sirven para ilustrar cierta información, ya sea un cuento infantil o una serie de principios científicos. Pensemos en los gráficos que aparecen al lado de los conductores de Telenoche al presentar una nota (por ejemplo una pistola, al tratarse de una nota policial).

3. Sistemas de relaciones transdiscursivas

Rafael Gómez Alonso, en su libro *Análisis de la imagen*, presenta una serie de relaciones transdiscursivas, que son “*figuras literarias que se ocupan de interpretar los efectos transdiscursivos de los textos*”. (38) Entre estas relaciones se encuentran la intertextualidad, la paratextualidad, la metatextualidad, hipertextualidad, la hipotextualidad y la architextualidad. Es importante dar cuenta de la combinación de soportes, formatos, géneros y relatos que aparecen en los medios de comunicación y analizar la manera en que se integran tales elementos. En esta sección de nuestro trabajo, consideramos oportuno explicar y analizar dos tipos de relaciones transdiscursivas: la hipertextualidad y la autorreferencialidad.

Intertextualidad

La intertextualidad aparece cuando advertimos la presencia de **un texto en el interior de otro**. Esto puede suceder tanto con un mismo tipo de imágenes o con otras que varíen en cuanto a su género, medio o formato, como por ejemplo: imágenes de películas, videos musicales, fotografías, pinturas, dibujos, *spots* publicitarios, etc. La intertextualidad puede presentarse de diferentes maneras, entre las que se encuentran la intertextualidad literal, las citas de otros textos, la intertextualidad antropomórfica, la intertextualidad narrativa y la intertextualidad inter-soportes. Veamos una por una.

Intertextualidad literal

La intertextualidad literal presenta la inclusión de un texto en otro, siendo ambos **equivalentes**. Por ejemplo, los programas televisivos “Televisión Registrada” o “Perdona Nuestros Pecados” se nutren casi exclusivamente de las imágenes de otros programas televisivos. Sin embargo, la intertextualidad puede suponer tanto la inclusión de varios textos en uno como la inclusión de un mismo texto de varios espacios. Por ejemplo, cuando sucede un acontecimiento de gran relevancia en el exterior, los noticieros de nuestro país pueden recurrir a una agencia de noticias internacional para obtener imágenes de lo ocurrido. En estos casos, es común que nos encontremos con las mismas imágenes en los noticieros de diferentes canales de televisión. También puede considerarse intertextualidad literal el uso de imágenes de archivo de la televisión en la televisión. Este también es un caso común en los noticieros, ya que resulta útil a la hora de cubrir sucesos del pasado.

Citas de otros textos

Las citas de otros textos suponen la referencia de un texto a su **fuentes original**, es decir, al texto previo que lo inspiró u originó. Por ejemplo, los chistes que Nik realiza sobre la base de afiches de películas. En estos casos, y aunque el contenido difiera completamente, la estética caricaturizada de los dibujos remiten indiscutiblemente a textos previos. Las citas de otros textos son un tipo de intertextualidad muy difícil de observar en las noticias. Sería el caso de un acontecimiento cuya cobertura remita a la estética de otro texto visual o audiovisual. Por ejemplo, cuando sucede un acontecimiento similar al argumento de una película, y la cobertura del acontecimiento evidencia la semejanza.

Intertextualidad antropomórfica

La antropomórfica es un tipo de intertextualidad más propia de **relatos fantásticos** que de cualquier otro tipo de relato. Consiste en la composición de imágenes en las que aparecen objetos o seres con características que les son propias y otras que pertenecen a diferentes naturalezas. En un punto, este tipo de intertextualidad puede asociarse con los personajes *animalizados* o *humanizados*, a los que nos referimos anteriormente, aunque en este caso el concepto resulta más amplio. Nuevamente, este tipo de intertextualidad es difícil de encontrar en los relatos periodísticos, ya que por un lado necesitaría de un tratamiento un tanto *caricaturesco* o *fantástico* en una noticia, y por otro lado, requeriría de un importante trabajo de post-producción, que se trata de evitar en las noticias por la inmediatez y la velocidad del trabajo periodístico.

Intertextualidad narrativa

En la intertextualidad narrativa advertimos la combinación de tramas, estilos y géneros de **diferentes medios de comunicación**. Por ejemplo, editar una noticia con estética de videoclip o relatar un acontecimiento aplicando la estructura dramática, consituyen casos de intertextualidad narrativa.

Intertextualidad inter-soportes

La intertextualidad inter-soportes “obedece a las interferencias que surgen entre los distintos discursos audiovisuales (imagen fotográfica, pictórica, publicitaria, televisiva, fílmica o multimedia); tal es el caso de **collages pictóricos** aplicados a las instalaciones multimedia o utilizados en la realización de video-arte, así

como la aplicación de imágenes pictóricas para realizar anuncios televisivos.” (39) Un ejemplo de este tipo de intertextualidad podría ser una versión cinematográfica de un video-juego. Es difícil encontrar un *collage* pictórico en los informativos de televisión, sin embargo podemos advertir otras combinaciones entre imágenes de diferentes soportes. Tal vez con mucha menor complejidad, la utilización de fotografías o de material filmico en la televisión representa la intertextualidad entre soportes que cotidianamente podemos observar en las noticias.

Autorreferencialidad

La autorreferencialidad supone la acción de **citarse a sí mismo**. Como dice Rafael Gómez Alonso, “*en el caso de la televisión el fenómeno de la autorreferencialidad es continuo, la propia emisora televisiva alude a su cadena con la imagen de marca (spots, logotipos e identidad corporativa) y numerosos programas, especialmente los que aluden a su parrilla programativa, recurren a la inserción de secuencias de los espacios televisivos de su misma empresa*”. (40)

En el caso de los noticieros, podemos notar al menos dos elementos que denotan autorreferencialidad: el logo del canal en la pantalla y en el cubo del micrófono, como así también los contenidos de algunas notas que puedan referirse al periodismo en general, al noticiero en sí mismo, a algún periodista que forma parte de tal noticiero, a algún programa de la emisora, o a algún evento que auspicie el canal.

PARTE II: SONIDO

Al analizar las imágenes de televisión, es imposible no tener en cuenta un elemento tan esencial como el sonido, que le imprime todo tipo de **valores** a la imagen, tanto **expresivos** como **informativos**. El sonido, además, es la característica que diferencia a las imágenes audiovisuales del resto de las imágenes y constituye un elemento complementario del significado que ellas denotan. Como dicen Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía, no tendría ningún sentido la valoración comparativa del sonido con la imagen. “*Su relación no es de subordinación ni de singularidad sino de complementariedad, lo que hace posible la creación de un todo unificado*”. (41) El sonido, a través de sus elementos, condiciona la manera de interpretar las imágenes. Dos imágenes iguales pueden ser interpretadas de diferente manera si cambiamos el tratamiento de su sonido. El sonido tiene la capacidad de indicarnos dónde poner nuestra atención como televidentes. Y al mismo tiempo, permite el uso del silencio como herramienta dramática, ya que sólo en una obra audiovisual sonora, un silencio puede aparecer con un sentido expresivo.

En las noticias, el sonido adquiere una importancia primordial, sobre todo en lo que concierne al uso de las palabras. Las palabras o voces constituyen el elemento sonoro más adecuado para transmitir de manera clara y directa todo tipo de información.

Códigos sonoros

Los códigos sonoros pueden ser estudiados partiendo de dos elementos básicos: su **naturaleza** y su **colocación**. Desde el punto de vista de su colocación, hay que tener en cuenta tres factores para determinar el tipo de voz, ruido o música de que se trate. En primer lugar, debemos determinar si el sonido que escuchamos es **diegético** o **no diegético**. Esta es una característica de la que ya hemos hablado en el apartado sobre “textos” (indicios gráficos) y en el de la movilidad *en* la imagen versus la movilidad *de* la imagen. Un sonido **diegético** es el que pertenece a la realidad representada (por ejemplo, el testimonio de un entrevistado); en cambio un sonido **no diegético** no presenta relación alguna con la historia que se cuenta (por ejemplo, si en un noticiero se escucha por error la voz del director mientras el conductor está presentando una nota). En segundo lugar, es importante observar si el sonido se encuentra **onscreen** u **offscreen**, es decir, si la fuente del sonido se encuentra en cuadro o no. Por ejemplo, un sonido **onscreen** sería el de un corresponsal hablando en cámara; mientras que un sonido **offscreen** sería la voz del mismo corresponsal, relatando un acontecimiento mientras vemos en pantalla imágenes del lugar de los hechos. Finalmente, debemos considerar si el sonido es **interior** o **exterior**, es decir, si la fuente de un sonido se encuentra en el pensamiento de un personaje o si tiene una realidad física objetiva. Un ejemplo de sonido **interior** sería la voz del pensamiento de un sujeto hablando en primera persona, que no escuchamos directamente de su boca, pero que sabemos que le pertenece ya que el sujeto aparece en cuadro. Un sonido **exterior**, por el contrario, se percibe en forma directa de su fuente, ya sea que se encuentre en cuadro o fuera de él.

Ahora bien, las condiciones de **diegético** o **no diegético**, **onscreen** u **offscreen**, e **interior** o **exterior**, nos indicarán la colocación del sonido. Según Francesco Casetti y Federico Di Chio, existen tres tipos de colocación del sonido: **in**, **off** y **over**. Utilizando como criterio los factores antes mencionados, la colocación del sonido podría esquematizarse de la siguiente manera:

Colocación del sonido Factores determinantes

- In* Diegético – exterior – onscreen
- Off* Diegético – exterior – offscreen
- Over* Diegético – interior – onscreen/offscreen
- No diegético

Respecto de su naturaleza, el sonido puede presentarse de tres maneras diferentes: **voces**, **ruidos** y **música**. Sin embargo, también es importante analizar la ausencia de sonido, que se presenta en forma de **silencios**. A continuación explicaremos uno por uno, con sus tres variantes: *in*, *off*, *over*.

Voces o palabras

Para analizar este sonido de manera genérica es importante tener en cuenta un paso inevitable: el idioma en que habla la voz. Reconocer el idioma en que se expresa un personaje nos indicará el camino hacia la comprensión de las ideas que transmite. Las voces son el tipo de sonido más usado en la cobertura de noticias. Cuando hablemos de edición, veremos cuán importante es la información que proporcionan las voces en una nota periodística. Por el momento, nos limitaremos a analizar su forma. De acuerdo a su colocación, una voz puede ser *in*, *off* u *over*.

Voz o palabra *in*

La voz o palabra *in* es la que pertenece a un **hablante en cuadro**, es decir, *onscreen*. Este tipo de voz es muy utilizada en las noticias, ya que aparece con cada testimonio o aparición de cronistas y conductores hablando a cámara. Dos conceptos son importantes en la voz *in*: la *fidelidad* y la *sincronización* del sonido. Cuando hablamos de *fidelidad*, nos referimos a cuán fiel es el sonido respecto de su fuente. Por ejemplo, si vemos la imagen de un hombre moviendo sus labios, esperamos escuchar una voz masculina. De no ser así, se produciría una disparidad entre la imagen y el sonido, y esto afectaría la credibilidad de la imagen. El *sincronismo*, por su parte, refiere simplemente a que el sonido se escuche al mismo tiempo que se ve la fuente sonora que lo produce. De acuerdo a esta condición, un sonido puede ser sincrónico o asincrónico. El *sincronismo* también contribuye a la credibilidad de la información que recibimos. En las noticias la falta de *sincronismo* no suele ser un problema, porque generalmente se graba el sonido en forma directa. Sin embargo, el *asincronismo* no se produce sólo por errores de post-producción o por una fabricación intencional de parte del realizador. Un simple recurso como es el doblaje, por sí sólo implica *asincronismo*, sólo que en este caso el televidente reconoce la herramienta utilizada y sabe que intentar un *sincronismo* es imposible.

Voz o palabra *off*

La voz o palabra *off* es la que proviene de una fuente **perteneciente a la realidad representada** (sonido *diegético*), pero que **no se encuentra en cuadro** momentáneamente (*offscreen*). Esto puede suceder en las noticias, por ejemplo, cuando una persona habla a cámara y mientras tanto, la cámara se mueve para mostrar otra cosa. Un caso cotidiano en el que se percibe la voz *off* es cuando en las noticias se utiliza una transición llamada “corte en L”. Esta transición consiste en cortar el sonido o la imagen antes del corte de simultáneo de ambos. Como resultado, por ejemplo, podemos ver el testimonio de un entrevistado en pantalla, que sigue su relato mientras la imagen muestra al periodista escuchándolo, o algún objeto al que el entrevistado hace referencia en su testimonio. Más adelante, cuando hablemos de edición, explicaremos con detenimiento los tipos de transición que pueden realizarse en una noticia.

Voz o palabra *over*

La voz o palabra *over* puede presentarse de dos maneras: como **perteneciente a la realidad representada pero no exteriorizada** (*diegética*, pero *interior*), o como **no perteneciente a la realidad representada** (*no diegética*). El primer caso refiere al pensamiento de una persona, ya sea en cuadro o fuera de él. Podemos escuchar la voz de su pensamiento, pero el personaje no lo está expresando en ese momento, por lo que el sonido no se escucha en forma directa de su fuente. El segundo caso es el referente a una **voz narradora**, que constituye una característica casi infaltable en las noticias televisivas. En este momento es conveniente realizar una aclaración respecto de los términos utilizados para la narración. Muchos autores llaman “voz en *off*” a la narración y de hecho esta referencia se ha vuelto común en el medio televisivo. Sin embargo, y siguiendo con el criterio de clasificación elegido, nosotros llamaremos a la narración “voz *over*”. Esta denominación, por otra parte, se corresponde con la utilizada en el idioma inglés (“*Voice over*”), y nos permite su clara diferenciación respecto de la voz *off* que explicamos anteriormente. La voz o palabra *over* nos permite recibir información, que la imagen por sí sola no puede dar completamente y que contribuyen a

una mejor comprensión del relato audiovisual. Como dicen Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía, *“la palabra no debe constituir nunca un elemento de redundancia sistemática respecto a lo que muestra la imagen. Ello supondría minusvalorar las posibilidades comunicativas de la imagen y del sonido pudiendo llegar a provocar sensación de tedio en el espectador”*. (42)

Ruidos

Tal como sucede con la palabra, los ruidos le otorgan **sensación de realismo** a las imágenes, ya que pertenecen a la realidad misma. En líneas generales, los ruidos remiten más a lo natural, aunque podemos encontrar ejemplos en donde un ruido no aparezca como parte de la realidad representada, sino que sea utilizado con intenciones bien definidas.

Ruidos *in*

Los ruidos *in* son los pertenecientes a fuentes sonoras que podemos **reconocer físicamente en pantalla**. Además de su función de dar mayor sensación de realismo a las imágenes, muchas veces también sirven para resaltar una acción que se esté realizando simultáneamente.

Ruidos *off*

Los ruidos *off* también **pertenecen a la realidad representada**, pero **su fuente no aparece en pantalla**, sino que se reconoce como latente. Por ejemplo, cuando vemos pasar un auto y luego de salir de cuadro se escucha un ruido de choque. Podemos inferir, que el ruido de choque, cuya fuente se encuentra *offscreen*, pertenece a un accidente protagonizado por el auto que hasta unos segundos veíamos en pantalla.

Ruidos *over*

Como dicen Francesco Casetti y Federico Di Chio, *“se trata de un ruido que puede asumir una función narrativa más abstracta, por ejemplo funcionando como corte entre una secuencia y otra”*. (43) Tal como la voz *over*, los ruidos *over* son sonidos **no diegéticos** o **diegéticos interiores**, que se agregan a la imagen con una intención definida.

Música

El caso de la música en las noticias es tal vez un tanto diferente al de la palabra o los ruidos. Por un lado, el carácter *diegético* es mucho menos frecuente en la música que en los otros dos tipos de sonido. Por otro lado, el uso de la música *no diegética (over)* en las notas periodísticas tiene adeptos tanto a favor como en contra, convirtiéndolo en una práctica controvertida.

Música *in*

La música *in* es la que **surge de la misma acción que vemos en la pantalla** (observamos su fuente). Este sería el caso, por ejemplo, de un músico tocando un instrumento en vivo. Se trata, nuevamente, de un sonido *diegético, exterior, onscreen*.

Música *off*

La música *off* presenta las mismas características que la música *in*, sólo que su fuente permanece latente, fuera de cuadro. Por ejemplo, cuando vemos imágenes de gente presenciando un concierto, reconocemos que **la fuente de la música está presente en el fuera de campo**, pero no la vemos en pantalla.

Música *over*

La música *over* es la *no diegética*, es decir la no perteneciente a la realidad representada. También llamada **música incidental**, *“es, por definición, una música de fondo, un recurso de acentuación ambiental, una mood music”*. (44) El caso de la música *over*, tan utilizada en cine y en programas televisivos de ficción, encuentra posturas contrapuestas respecto de su utilización en las noticias televisivas. Aquí sucede algo similar a la controversia citada respecto de los movimientos de cámara versus las imágenes estáticas en las noticias. Así como muchos autores creen que los movimientos de cámara le quitan objetividad a las imágenes, otros opinan que el uso de la música incidental en las noticias también genera una consecuencia similar. ¿Porqué? Porque la música es un excelente recurso para **crear climas**, para generar emociones diversas en el espectador, y todo de manera muy sutil, ya que la música *over* simplemente acompaña a la palabra y no pasa por encima de ella. En su libro *Ambientación musical*, Rafael Beltrán Moner rescata un fragmento de los “Principios básicos de programación del Ente Público RTVE”, que dice lo siguiente: *“Como principio general, toda la información debe reunir sus características propias, evitando el uso retórico de*

músicas de fondo que provocan valoraciones ajenas a las imágenes y a los textos o, cuando menos, no logran sino distraer y confundir". (45) De todas maneras, Beltrán Moner luego aclara que la música *over* puede resultar útil para la cobertura de ciertas notas de color (como pueden ser las noticias de espectáculos o las deportivas). No es nuestra intención decir si está bien o mal el uso de la música *over* en las noticias. Simplemente, creemos que es importante tener claro los efectos que puede provocar a nivel dramático.

Parte III: Edición y organización de la información

La edición o montaje (como se lo denomina en la jerga cinematográfica), implica la **combinación de los diferentes elementos que conforman el discurso audiovisual**. Para esto es necesario seleccionar y ordenar los elementos visuales y sonoros, de manera que puedan construir efectivamente la historia que se quiere contar. En el caso de las noticias, se trata de construir un discurso tomando como base el registro de hechos de la realidad, y donde la selección y la combinación de los elementos audiovisuales no debe afectar la verosimilitud de los acontecimientos. El proceso de edición requiere de una gran capacidad de síntesis, ya que en muchos casos se trata de relatar en menos de dos minutos, situaciones o hechos de gran complejidad. Como dice Mauro Wolf, el *editing* tiende a "*dar una representación sintética, necesariamente breve, visualmente coherente y posiblemente significativa, del objeto de la noticia: impuesto por las exigencias y por las técnicas productivas, se transforma en algo más y en algo distinto.*" (46)

Entender la edición de una noticia implica observar los recursos técnicos utilizados, el tratamiento dado al espacio y al tiempo, y la organización de la narración. A continuación, exploraremos cada uno de estos puntos.

1. Recursos técnicos

La tecnología crece día a día y brinda a editores y realizadores cada vez más recursos para el tratamiento de la imagen en la fase de post-producción. Es evidente que editar no implica solamente cortar y pegar imágenes, como tampoco utilizar efectos especiales sin criterio alguno. Cada relato audiovisual exige una línea a seguir, que incluye los recursos técnicos a utilizar.

Edición interna y edición externa

En su libro *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, los autores Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía explican los tipos de edición según el modo de producción y distinguen dos tipos: interna y externa. En ambos casos lo que sucede es que se produce una **asociación entre las imágenes**, sólo que de diferente manera en cada una.

En la **edición interna**, dicha asociación se realiza dentro de la misma toma y por lo tanto no requiere de post-producción de las imágenes. Podemos hablar de dos tipos de edición interna:

Edición interna clásica

Esta edición interna puede darse de tres maneras diferentes: **sin movimiento de cámara, con movimiento de cámara, con movimiento de óptica** (ya hemos hablado de estos tipos de movimientos en el apartado sobre imágenes y movilidad) y a partir de la **combinación entre el movimiento de los personajes en cuadro y el movimiento de la cámara**.

Un caso posible de reflejar edición interna en las noticias sería el de las salidas de móviles en vivo. Puede ocurrir que un cronista salga al aire desde el lugar del hecho que está cubriendo, y que la cámara gire hacia un lado mientras el cronista sigue hablando, para mostrarnos lo que está sucediendo en el lugar.

Edición interna por operaciones técnicas

En los noticieros es muy común el uso de **recursos técnicos** que "editan" la imagen internamente, ya que lo hacen sin necesidad de pasar por la etapa de post-producción. Aquí lo que sucede es la **copresencia de acciones simultáneas** dentro de un mismo cuadro: "*las acciones no se producen dentro de un mismo espacio fílmico, sino que se reúnen artificialmente en la misma imagen mediante un truco determinado (sobreimpresión, pantalla dividida, etc.)*" (47) Todos los días encontramos ejemplos en los noticieros de pantalla dividida (por ejemplo, cuando el conductor del noticiero dialoga con un columnista que se encuentra en la redacción) y de *picture in picture* (es decir, una imagen dentro de otra).

La **edición externa**, por su parte, requiere de la unión física de diferentes tomas o partes de tomas. Como dicen Fernández Díez y Martínez Abadía, “*existen dos modalidades: la edición directa con la cámara y la edición en célula de postproducción.*” (48) Esta última modalidad es la más común a nivel profesional y es la que observamos en los noticieros cada vez que se presenta una nota grabada previamente (a menos que se trate de material *sin procesar*, que no tenga cortes y que se ponga en el aire por considerarse de gran valor informativo).

Hipertextualidad

La hipertextualidad forma parte de los sistemas de relaciones transdiscursivas (de los que ya hemos hablado), y posee la capacidad de **abrir conexiones entre varios textos**. Es importante aclarar que la hipertextualidad no sólo se da en relatos audiovisuales, sino también en otros tipos de textos. En el caso de los relatos audiovisuales, la hipertextualidad puede manifestarse de dos maneras diferentes: **interna al discurso** (hipertextualidad intradiegética) o **externa al discurso** (hipertextualidad extradiegética). La hipertextualidad extradiegética “*indica la relación de la imagen con otros soportes; así, por ejemplo, de una película cinematográfica o serie televisiva se crean carteles, videojuegos, cómics, cromos, narraciones literarias, videoclips, spots publicitarios y todo tipo de objetos de consumo que se identifican mediante el uso del título original.*” (49) Nosotros no analizaremos este tipo de hipertextualidad en profundidad porque nuestro objetivo principal es el análisis de las notas periodísticas y este tipo de hipertextualidad está más relacionada con el noticiero como programa televisivo y su relación con otros formatos de la TV o de otros medios de comunicación.

Hipertextualidad intradiegética

La hipertextualidad *intradiegética*, permite establecer conexiones entre un escenario y otro, dentro del mismo discurso. Estas conexiones, a su vez, pueden interpretarse desde el punto de vista de la edición o desde el punto de vista temporal.

Hipertextualidad de edición

En los discursos audiovisuales, la hipertextualidad de edición refiere básicamente a los tipos de transición que se pueden establecer entre una toma y otra. Estas transiciones nos permiten cambiar de un escenario a otro, dentro del mismo discurso. **Tipos de transiciones**

Corte

El corte es la principal herramienta de transición para las noticias televisivas. Es simple, eficaz y rápido, tres condiciones importantes para el trabajo periodístico en televisión. Por otro lado, y como dice Millerson, este tipo de edición por corte sirve al “*propósito práctico de interrelacionar planos, creando una sensación de continuidad y orden, de diálogo continuo y de acción.*” (50)

Encadenado

En el trabajo diario de informativos, el encadenado o *dissolve* no se utiliza tan frecuentemente como el corte, salvo en los casos donde se quiera o se pueda cuidar más la edición. “*El encadenado no es más que el **paso gradual** de una imagen a otra, de un plano a otro, o de un sonido a otro, de tal manera que simultáneamente a la desaparición de la primera imagen o sonido, aparece la segunda o el segundo.*” (51) En algunos países como Estados Unidos se suele utilizar un encadenado de dos o tres cuadros, llamado **corte americano**, que sirve para suavizar el paso de una imagen a otra. Además de la forma clásica del encadenado, existen otras dos manifestaciones del mismo. Por un lado el **desenfoque**, que implica el gradual paso al fuera de foco de una imagen para luego restituirlo. El desenfoque puede encontrarse antes de un *flash-back*, como final del un relato audiovisual o como transición entre dos planos. Por otro lado el **fundido**, que consiste en fusionar una imagen con la pantalla en negro (o en blanco, aunque es menos común). El fundido puede utilizarse al comienzo de un relato, lo que se conoce como “abrir de negro”. Esto suele sugerir el comienzo de una idea. En las noticias no es común comenzar con un fundido de entrada, ya que tiene menos impacto que el corte y provoca la sensación de poca agilidad informativa. El fundido también puede utilizarse al final de un relato audiovisual. El fundido de salida es más común en las noticias y puede interpretarse como un cese de acción al que se llega de manera tranquila. Finalmente, el fundido también puede utilizarse entre imágenes dentro del discurso, sobre todo para resaltar cambios de tiempo o de lugar. Este tipo de fundido no es común en las noticias, ya que establece una pausa en el correr de la acción y, nuevamente, afecta la agilidad informativa.

Cortinilla

“*Técnicamente la cortinilla es el recurso por el cual una imagen, a partir de un borde o un punto determinado, se desplaza de arriba abajo, o de izquierda a derecha, de un lado a otro, utilizando unos determinados efectos.*” (52) La *cortinilla* es un **efecto visual** que sirve para atenuar la transición entre dos imágenes con contenidos muy diferentes. No es frecuente dentro de cada noticia, pero sí podemos encontrarlo como transición entre una y otra nota (por ejemplo, cuando se presentan los temas a tratar en un noticiero y se muestran breves fragmentos de cada nota).

Corte en “L”

Se trata de una **transición sonora**. “*El corte en L es una edición en la que el sonido o la imagen se adelanta al corte de ambos.*” (53) Por ejemplo, cuando en una nota vemos imágenes de un acontecimiento y empezamos a escuchar el testimonio de un entrevistado un poco antes de verlo hablar en pantalla. Este recurso se emplea muy frecuentemente en las noticias televisivas y ofrece muchas posibilidades para suavizar la transición de planos.

2. Tratamiento del espacio y el tiempo

Todo discurso audiovisual se establece en un espacio y un tiempo determinado. Espacio y tiempo que reconocemos a través de la información que nos proporcionan sonidos e imágenes, e incluso la combinación de los mismos en el proceso de edición. Poder reconocer el tiempo y el espacio en que se desarrolla un acontecimiento es esencial en el terreno periodístico. Los acontecimientos se actualizan a cada minuto y una noticia de ayer emitida hoy sin aclarar el tiempo de la acción puede llevar a grandes confusiones. A continuación presentaremos algunos elementos posibles de analizar en el estudio del espacio y del tiempo de las notas periodísticas en televisión.

Orden, duración y frecuencia

Ya hemos hablado de los elementos diegéticos, tanto en relación a los códigos gráficos (más precisamente a los textos) como al sonido, y los hemos definidos como aquellos elementos que están involucrados con la historia que estamos contando, en el sentido de que pertenecen a su realidad. En el análisis del tratamiento del tiempo en las noticias es indispensable volver a este concepto, ya que la relación entre la temporalidad de los acontecimientos pertenecientes a la realidad representada y la temporalidad del relato, nos permite analizar las notas periodísticas en términos de orden, duración y frecuencia.

Orden

Cuando hablamos de orden nos referimos al orden de los acontecimientos que nos presenta un relato audiovisual. Para poder analizar este orden, es necesario compararlo con el orden de los acontecimientos acaecidos, es decir con la diégesis. Podemos encontrarlos con que un relato audiovisual siga **cronológicamente** el orden del relato *original*, y que por lo tanto exista una coincidencia entre ambos. No obstante, existen recursos que alteran dicho orden, como veremos a continuación:

La vuelta atrás o flashback

La vuelta atrás, como su nombre lo indica, implica **viajar en el tiempo hacia un pasado**, próximo o lejano, pero previo al momento que consideramos *presente* en el relato. Pensemos en el caso de una nota que cubre al muerte de una persona y que comienza dando la noticia de esa muerte, pero luego viaja hacia el pasado para hacer una recorrida por su vida. Aquí estamos ante la presencia de un *flashback*. Este es un recurso muy utilizado en las noticias, sobre todo con el objetivo de aclarar o completar la información. Por ejemplo, en el caso de una nota que cubre las novedades en un conflicto que se sigue desde hace tiempo, y que decide comenzar por lo más importante y luego dar una vuelta atrás para explicar o recordar los orígenes de tal conflicto.

El salto hacia delante o flash-forward

El salto adelante implica “*la aparición de un acontecimiento antes de su lugar normal en la cronología*” (54) Generalmente, el *flash-forward* es utilizado para anunciar un acontecimiento de manera más o menos explícita. Ahora bien, si el uso de este recurso no es muy común en el cine, menos lo es en las noticias. Si el punto de partida es el presente, lo que ocurre es que simplemente no podemos registrar en la realidad algo que todavía no ha pasado. El flash-forward sí es posible si nuestro punto de partida está en el pasado y vamos hacia delante y volvemos al punto original. Sin embargo, las noticias se plantan en el

presente, en la actualidad y en los acontecimientos ocurridos en el “último momento”, y por lo tanto resulta poco probable la opción de plantarse en el pasado.

Tanto estos recursos como así también otros (como las acciones desarrolladas de manera simultánea o paralela), pueden considerarse manifestaciones de lo que Rafael Gómez Alonso llama “hipertextualidad temporal”. Ya hemos hablado previamente de la hipertextualidad intradiegética cuando hablamos de transiciones. Ahora hemos completado la explicación con el estudio del orden, cuyos recursos constituyen manifestaciones temporales de dicha hipertextualidad.

Duración

Cuando leemos un libro u observamos un cuadro, el tiempo que empleamos en dichas actividades puede variar de una persona a otra. Sin embargo, el tiempo empleado en la visión de una película o programa de televisión es igual para todos. En otras palabras, podemos decir que la duración de los relatos audiovisuales puede cuantificarse. En el análisis del tratamiento del tiempo en las noticias lo que nos interesa es prestar atención a la relación entre la duración de los acontecimientos en la **diégesis** y la duración que se les otorga en el **relato audiovisual** que los representa. En el libro El relato cinematográfico, encontramos cinco “ritmos narrativos” que nos permiten analizar tal relación:

Pausa

En este caso lo que sucede es que el relato audiovisual se extiende en el tiempo mientras que en la realidad representada no sucede nada. Por ejemplo, un relato que registra una carrera que en la realidad duró un minuto, pero que se representa con una duración mayor ya que la imagen se detiene en la descripción de ciertos lugares o paisajes. Esta descripción nos puede ayudar a tener una idea más clara del espacio en que se desarrolla la carrera, pero no se corresponde con el ritmo en que se desarrolla la acción en la realidad. Podríamos decir que en este caso el relato lentifica la acción que se representa audiovisualmente. En el caso de la *pausa*, el tiempo del relato dura cierta cantidad de tiempo, mientras que el tiempo de la historia equivale a cero. Es evidente que la *pausa* es un recurso posible de encontrar a nivel de las secuencias de un relato, pero no a nivel del relato como totalidad. No podríamos encontrar relatos que representen acontecimientos cuya duración sea equivalente a cero: no existiría tal acontecimiento.

Escena

La escena implica una total concordancia entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia que contamos, es decir que la duración que empleamos en contar un acontecimiento es la misma en que se desarrolló el acontecimiento. En las noticias televisivas podemos poner como ejemplo ciertas entrevistas o conferencias de prensa en que se reproduce la exacta duración de las mismas. Por otro lado, a nivel de la nota como totalidad, podríamos poner como ejemplo aquellos móviles en vivo que nos muestran acciones en directo e incluso algunas entrevistas, y que presentan una concordancia total entre la duración de la acción representada y la duración que se empleó en contar dicha acción.

Sumario

Este recurso es utilizado para resumir un acontecimiento, por lo que la duración del relato es más corta que la duración de la historia. En este caso, lo que se hace es tomar de la realidad los puntos más relevantes y dejar afuera los detalles a fin de acelerar la acción. Por ejemplo, cuando se toman unos pocos minutos de una entrevista que en la realidad duró una hora. A nivel de la nota como totalidad, el sumario es el recurso **más utilizado en las noticias**, ya que por lo general los acontecimientos se desarrollan en más de dos o tres minutos y se hace necesario resumirlos para poder contarnos en el marco de un noticiero.

Elipsis

La elipsis implica una **supresión temporal**. Tal como es definida en el libro El relato cinematográfico, “a diferencia del sumario, que resume una acción homogénea, la elipsis es una supresión temporal que interviene entre dos acciones distintas, entre dos secuencias.” (55) Por ejemplo, si una nota intenta hacer un recorrido a través de la historia, tomando los momentos clave para explicar una situación actual, es seguro que va a recurrir a la elipsis. Por lo tanto, nos vamos a encontrar con que ciertos acontecimientos van a estar ausentes, suprimidos. Este recurso se puede contemplar a nivel de las secuencias, ya que en el desarrollo de un relato podemos advertir si se han suprimido acciones o no. Sin embargo, nos es imposible hablar de elipsis a nivel total del relato ya que si el relato total es suprimido no existe relato.

Dilatación

Este recurso implica el **alargamiento del relato** respecto de la duración de la historia. Se trata del caso contrario al sumario y consiste en agregar segmentos descriptivos o comentativos al relato para

alargar su duración. En líneas generales, este recurso no es muy común, ya sea a nivel de las secuencias como a nivel del relato como totalidad.

Frecuencia

Para estudiar la frecuencia es necesario establecer una comparación entre la cantidad de veces que un acontecimiento se evoca en un relato y la cantidad de veces que dicho acontecimiento se produce en la realidad que se intenta representar. Existen varias posibilidades: que lo que ocurre una vez en el relato haya ocurrido una sola vez en la diégesis, que la “x” cantidad de veces que ocurre algo en el relato también haya ocurrido la misma cantidad de veces en la diégesis, que lo que ocurre “x” cantidad de veces en el relato haya ocurrido sólo una vez en la diégesis, o que ocurra una sola vez en el relato lo que ha ocurrido varias veces en la diégesis. Teniendo en cuenta estas cuatro posibilidades, presentaremos a continuación tres tipos de relatos que podemos encontrar en los relatos audiovisuales, teniendo como punto de partida el estudio de la frecuencia.

El relato singulativo

Este es el caso más común, en donde se dan las primeras dos posibilidades que nombramos más arriba: que lo que ocurre una vez en el relato haya ocurrido una sola vez en la diégesis o que la “x” cantidad de veces que ocurre algo en el relato también haya ocurrido la misma cantidad de veces en la diégesis. Este tipo de relatos se forman a partir de secuencias que nunca son iguales y que van aportando **nueva información** a medida que van apareciendo en el relato.

El relato repetitivo

Este es el tipo de relato en el que se da la tercera posibilidad: que lo que ocurre “x” cantidad de veces en el relato haya ocurrido sólo una vez en la diégesis. La repetición no implica el uso de las exactas características formales de la secuencia cada vez. Por ejemplo, podemos considerar **repetición** a la utilización de diversas tomas de un mismo gol en un partido de fútbol. El gol se produjo una sola vez, pero podemos mostrarlo varias veces a partir de los diferentes encuadres que hayan obtenido las distintas cámaras que registraron la jugada. La repetición puede utilizarse como manera de subrayar algo o como motivo, al que se recurre a lo largo de un relato audiovisual.

El relato iterativo

En este caso se da la cuarta posibilidad: que ocurra una sola vez en el relato lo que ha ocurrido varias veces en la diégesis. Sería el caso de presentar un hecho que le ha ocurrido a muchos, a partir del relato de las diversas personas que aportan información al mismo hecho. Podemos hablar de un relato iterativo *“cuando se agrupan distintos planos que, manifiestamente, no se encadenan según una lógica espacial o una sucesión temporal.”* (56)

Parámetros temporales

Según Rafael Gómez Alonso, *“el análisis temporal de una obra audiovisual puede concebirse desde diversas perspectivas en base al orden, duración y frecuencia del relato o la escena.”* (57) Y propone las siguientes categorías de análisis:

Tiempo histórico o cronométrico

Este tiempo refiere a la **fecha de realización de la obra**. Esta fecha no necesariamente tiene que coincidir con la época en que se desarrolla la acción, pero en el caso de las noticias lo más común es que coincidan.

Tiempo físico

Este tiempo se refiere a la **duración del relato audiovisual** (en el caso de nuestro trabajo, la duración de la nota que estamos analizando), que es equivalente al tiempo que emplea el televidente en recibir el mensaje audiovisual. Como en el caso anterior, este tiempo físico puede o no coincidir con el tiempo real en el que se desarrolla la acción. En el caso de las noticias generalmente se realiza una síntesis de los acontecimientos, por lo que se recurre con frecuencia a la elipsis, que trae como consecuencia la falta de coincidencia entre la duración de la nota y el tiempo real de la acción, es decir, una discontinuidad temporal. Sin embargo, el caso de los reportajes en vivo o los móviles en exteriores constituyen buenos ejemplos en los que puede existir concordancia de ambos tiempos y por lo tanto, continuidad temporal.

Tiempo diegético

El tiempo diegético refiere al **momento histórico** en que se desarrollan los acontecimientos que se relatan en el discurso audiovisual. En el caso de las noticias, el tiempo diegético será habitualmente el presente o el pasado cercano, aunque también es posible encontrar notas que traten acontecimientos del pasado.

Tiempo intradiegético

El tiempo intradiegético se refiere al "**paso del tiempo que perciben los personajes de un relato audiovisual, pero que, aparentemente, no los observa el espectador porque concibe el relato en un tiempo lineal.**" (58) Como espectadores, muchas veces podemos percibir los saltos en el tiempo que se manifiestan en un discurso audiovisual. Sin embargo, no podemos saber con exactitud el tiempo transcurrido para la persona que protagoniza el acontecimiento, a menos que esté expresado de alguna manera.

Tiempo dramático

El tiempo dramático refiere a la **evolución** de los personajes de un relato audiovisual. Esta evolución es percibida a través de cambios en el personaje, observables a nivel externo. Por ejemplo, cambios de edad, cambios en el peinado o el maquillaje, cambios en el vestuario, etc.

Tiempo escénico

El tiempo escénico se refiere al **paso del tiempo** percibido a través de los cambios en la utilización de **elementos decorativos** en un mismo espacio, que reflejan determinados momentos históricos.

Edición según el tratamiento del espacio

Los autores Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía proponen cuatro posibilidades de clasificación de la edición en cuanto al tratamiento del espacio. Estas son:

Continuo

Implica la **permanencia** de un espacio a lo largo del relato audiovisual, o bien el paso a otro espacio contiguo al anterior.

Elipsis con continuidad

Se refiere al **paso de un espacio a una parte de él**, donde está claro que ambos espacios están relacionados y donde a pesar de la elipsis el espectador no pierde conciencia geográfica. Por ejemplo, vemos un dormitorio en plano general y luego se pasa por corte a un plano más chico de la ventana del mismo dormitorio.

Elipsis con discontinuidad y relación

Se refiere al paso mediante **elipsis** a un espacio diferente pero reconocible respecto del anterior. Por ejemplo, vemos la misma imagen del dormitorio y luego se pasa por corte a una imagen de la casa que incluye el dormitorio.

Elipsis con discontinuidad y sin relación

Se refiere al paso de un espacio a otro que **no puede relacionarse** ni ubicarse geográficamente respecto del anterior. Por ejemplo, vemos la imagen de un edificio en una zona céntrica y luego la imagen de una playa.

3. Organización de la narración

Organizar la narración no es ni más ni menos que **estructurar** el mensaje que queremos transmitir, a través de la articulación de los elementos que conforman la materia prima del relato audiovisual: las **imágenes** y los **sonidos**. En el caso de las noticias, ya hemos mencionado que la voz *over* que relata el periodista juega un papel fundamental. Analizar la organización de la narración audiovisual en las noticias implica, como primera medida, estudiar la relación entre la voz *over* y las imágenes que observamos en una nota. En el libro El periodismo en el televisión digital nos encontramos con dos postulados que, según sus autores, son genéricos pero sirven para explicar tal relación:

“VER LO QUE SE OYE. OÍR LO QUE NO SE VE” (59)

¿Qué quiere decir esta frase? Que es necesario que exista una concordancia entre las imágenes y lo que escuchamos, pero que lo que escuchamos no debe limitarse a describir lo que nos muestran las imágenes, sino a agregar nueva información que de otra manera el espectador no podría obtener. Como dice Rafael Sánchez, *“toda cosa que se ve, que se la conoce, no debe ser majaderamente repetida por el Narrador. La Narración debe siempre añadir y relacionar todo aquello que la imagen no alcanza a hacer.”* (60) Si bien no es nuestro objetivo explicar la manera en que se producen las noticias, nos parece interesante explicar este procedimiento, de gran importancia en el tratamiento de las noticias y que resulta observable en el análisis de las mismas.

Entonces, desde la observación de las noticias como totalidad, podemos analizar cómo es la relación entre la **voz over** y las **imágenes** en las noticias. Lorenzo Vilches, en su libro Teoría de la imagen periodística, habla de la relación entre la información escrita y las fotos que acompañan tal información. El llama **narración visual** a la información proporcionada por las imágenes y **narración escrita** a los datos que nos brinda el texto literario. Vilches dice que *“la narración visual puede organizarse en forma **paralela** a la narración escrita de una noticia, o bien en forma **contradictoria** a ella, o finalmente, en forma **neutral**. Dado que la imagen puede tener una existencia autónoma respecto del texto escrito (por ser ella un tipo particular de texto), una noticia puede venir acompañada por una fotografía irrelevante, o al contrario, la fotografía puede ser más rica en contenidos informativos que la noticia escrita. Una foto, en cambio, puede ser contradictoria con la noticia por error (...), o bien porque lo que se narra en un caso no corresponde a los contenidos del otro”*. (61) Con las notas periodísticas en televisión puede pasar lo mismo que describe Lorenzo Vilches. Podemos encontrarnos con una narración verbal y una narración visual que estén organizadas en forma literal. Esto significa que lo verbal se limita a acompañar a lo visual o al revés. Sin embargo, la locución que acompaña las imágenes de una nota, puede perfectamente no ser literal ni descriptiva respecto de la imagen que se ve, sin que esto signifique una contradicción. Justamente, lo interesante es que la palabra agregue información a la que la imagen brinda por sí sola. Como dice Vilches, la imagen tiene una existencia autónoma. Si, además, recordamos la limitación que tienen las notas televisivas en cuanto a su duración, una descripción literal de las imágenes constituiría una pérdida de tiempo. Obviar la literalidad no significa perder coherencia semántica. O al menos, no debería ser el caso. Las imágenes y la narración del periodista deben adecuarse. Para eso, el periodista puede aprovechar el valioso tiempo de aire que tendrá su nota para que lo verbal sume más información a la que la imagen brinda por sí misma y, por lo tanto, la narración se organice de manera complementaria. Por supuesto que hay un tercer caso, donde lo verbal no remite literalmente a lo visual, ni tampoco adiciona la información relevante a las imágenes que se utilizan. Esto se puede dar porque no hay imágenes relevantes a la información que es necesario dar, o bien porque el periodista no hizo una buena síntesis de sus datos y optó por incluir detalles poco importantes.

Clasificación de notas (según el modelo americano) (62)

Para analizar la estructura de las noticias, es importante tener en cuenta los tipos de notas que podemos encontrar en un noticiero. No nos referimos en este caso a su contenido (notas policiales, políticas, etc.) sino a su estructura. Más allá de las entrevistas que puedan realizarse en vivo, o los móviles que acercan la información en directo desde el lugar de los hechos, el modelo americano se organiza a base de cuatro tipos principales de notas: *reader*, *V/O*, *V/O SOT* y *package*.

Reader (nota leída)

Se trata, como su nombre lo indica, de una **nota leída** por el conductor del noticiero, sin la presencia de imágenes del acontecimiento que se está relatando. Lo que el espectador ve es al conductor hablando a cámara. Suele tratarse de noticias breves y generalmente no dura más de veinte segundos, ya que sólo se mencionan los datos de mayor relevancia.

V/O (Voice Over) (Voz sobre imágenes)

Se trata de una nota compuesta por **imágenes** del acontecimiento tratado y **voz over**, es decir, la voz del periodista o conductor dando información sobre lo ocurrido. Estas notas suelen durar entre treinta y cuarenta segundos.

V/O SOT (Voice Over – Sound on Tape) (Voz sobre imágenes – sonido en cinta)

Este tipo de nota es similar a la anterior, con el agregado de uno o más **fragmentos de entrevistas**. Vemos imágenes al tiempo que escuchamos el relato del periodista y en algún momento aparece un entrevistado hablado en cámara. El fragmento de la entrevista es lo que en inglés se llama “Sound on tape”

(sonido en cinta) o “Sound bite” (fragmento de sonido) y refiere a las imágenes con voz *in* (perteneciente a la realidad que vemos en pantalla, es decir, *onscreen*), cuya fuente no es el periodista o conductor del noticiero. Suelen tener una duración de entre 45 segundos y un minuto.

Package (Paquete)

El *package* es tal vez el tipo de nota más complejo. Combina todos los elementos mencionados en el V/ O SOT y agrega la presencia en pantalla del periodista que realizó la nota. Un *package* empieza y termina con el periodista (con su voz o incluso con su imagen). En inglés, la aparición del periodista hablando a cámara se llama **stand up** y puede insertarse en la nota de tres maneras: al comienzo (para introducir la historia, aunque este es muy raramente usado), en el medio de la nota (llamado *bridge*, funciona como puente que conecta dos ideas o como transición de un aspecto a otro de la noticia), o al final (para resumir la historia, para cerrar). Generalmente se recurre a un *stand up* cuando no hay imágenes para acompañar cierta parte de la información. Otra característica de un *package* es su **cierre**: la manera americana de cerrar una nota consiste en que el periodista diga su nombre, el lugar en el que se encuentra y el nombre del canal o noticiero para el que realizó la nota. Por ejemplo, “Desde Buenos Aires, soy Juan Pérez para CNN”. Este tipo de cierre no es común en las notas periodísticas de los noticieros locales, aunque pueden llegar a encontrarse algunos casos en los que aparezca un videograph con los nombres del camarógrafo, el periodista y el editor de la nota. Los *packages* americanos suelen tener una duración de entre un minuto y medio y dos minutos.

Formas de organizar la información

Ya hemos hablado de la manera en que se relacionan las imágenes y la voz *over*, y la manera en que se pueden articular imágenes y sonidos en una nota periodística. Ahora intentaremos establecer algunos elementos que nos permitan analizar la organización de la información, es decir, la organización del contenido de la noticia. Existen variadas propuestas para estructurar la **redacción de las noticias en televisión**. Nosotros hemos tomado tres de esas formas: la pirámide invertida, la forma cronológica y la estructura dramática. Pero antes de explicar cada una de ellas, es preciso aclarar un concepto que es común a todas las notas periodísticas: el *lead* o entradilla.

Un **lead** o entradilla es la frase que dice el conductor del noticiero para presentar una nota. El objetivo del *lead* es que sirva como introducción de la noticia, pero que no repita la misma información que luego nos dará la nota. En general se trata de una frase de hasta tres oraciones cortas, que brinda al espectador información general sobre lo sucedido y que nos “sumerge” directamente en la historia. Aunque las entradillas son diferentes en la prensa escrita, es igualmente aplicable a las notas televisivas lo que Alex Grijelmo dice sobre ellas: es errónea la “*creencia de que en el primer párrafo debe ofrecerse un resumen de todo lo que se escribirá más adelante. Esa técnica conduce a la pesadez, puesto que el lector en realidad tendrá que pasar dos veces por un mismo hecho o dato. (...) La entradilla ha de escribirse lo suficientemente completa y autónoma como para que el lector conozca lo fundamental de la noticia, pero en el siguiente párrafo debemos tener descontado lo que se haya narrado ya.*” (63) Por otro lado, Soledad Puentes nos ofrece una interesante mirada sobre el *lead*: “*Aparece el conductor o conductora en pantalla y, en periodismo, se inicia una historia. Es el momento de anunciar la meta, de explicarle al público el objetivo de lo que viene, pero no contarle la historia.*” (64)

Ahora sí, pasaremos a explicar las tres formas de estructurar la información que hemos seleccionado:

Pirámide invertida

La técnica de la pirámide invertida consiste en presentar la información por **orden de interés descendente**, es decir, dando los datos más importantes al comienzo y los complementarios al final. Según Fernando González, el formato clásico de la pirámide invertida consta de tres instancias: la **cabeza informativa** (material informativo imprescindible: respuesta a las preguntas qué, quién, cómo, dónde, cuándo y por qué, conocidas como las seis “W”), el **cuerpo de la nota** (material informativo ineludible: hechos de importancia y detalles del acontecimiento) y el **pie de la nota** (material informativo prescindible: pormenores y datos accesorios). La pirámide invertida es, en realidad, una herencia de la prensa de hace mucho tiempo, en donde el cálculo de líneas nunca resultaba exacto y las notas periodísticas generalmente sufrían cortes antes de su publicación. Es por eso que los periodistas se ocupaban de brindar la información más importante al comienzo, para que el posible corte no se llevara consigo datos imprescindibles para la comprensión de la noticia. Para Alex Grijelmo, la teoría de la pirámide invertida ha quedado anticuada, aunque “*sigue constituyendo una buena manera de escribir la noticia, porque implica orden y, a la vez, obliga a situar por delante aquellos hechos o datos que atraerán el interés del lector.*” (65)

Forma cronológica

Una nota en forma cronológica está estructurada de acuerdo a su desarrollo en el tiempo. Esta estructura resulta especialmente útil en el tratamiento de acontecimientos en los que el paso del tiempo cumple un rol fundamental.

Estructura dramática: un nuevo acercamiento

En su libro *Televisión: la noticia se cuenta*, Soledad Puente acerca una interesante propuesta para estructurar las noticias: el **drama**. Cuando hablamos de estructura dramática, entendemos que hay un conflicto que se desarrolla a lo largo de la historia, hasta llegar al clímax, donde se resuelve y se recupera el equilibrio perdido. Según Soledad Puente, *“las noticias son historias que dan cuenta de las alteraciones y disturbios que se producen en o entre los hombres y la sociedad. Se inician cuando se rompe el equilibrio, es decir, al producirse la alteración, y terminan cuando éste se ha restablecido, de algún modo, por medio de un clímax y un desenlace. Si bien los quiebres y los clímax se convierten en los momentos más importantes dentro de los informativos, al hablar de la organización de cada noticia, cobra fuerza la palabra acción. En ese momento podemos hablar de estructura dramática.”* (66) Sin embargo, Puente aclara que utilizar la estructura dramática para informar, no supone modificar los acontecimientos de la realidad. **No se trata de modificar las historias** sino de modificar la forma en que estas historias son contadas. Según Puente, *“Más importante que el posible escándalo que pueda producir la frase es que el periodista de televisión, al aceptar esta propuesta, no pierda de vista su compromiso con la verdad. El talento no estará en la capacidad de imaginar historias, sino en las decisiones que tome al momento de hacerse cargo de las informaciones y, luego, de organizarlas u ordenarlas. En ese instante estará desarrollando un proceso creativo semejante al del dramaturgo, sólo que los argumentos se los dará la vida y él no los podrá modificar.”* (67)

Esta propuesta de Soledad Puente, si bien interesante, es también poco posible de encontrar en la televisión actual. Probablemente por falta de práctica, tiempo o entrenamiento, las noticias se siguen estructurando más tradicionalmente, por ejemplo, con la forma de la pirámide invertida que mencionamos anteriormente.

En líneas generales, podemos decir que cada historia puede necesitar una estructura particular. Así, un asalto puede necesitar una estructura cronológica para que el televidente pueda entenderlo con mayor facilidad. De la misma manera, un caso del que se viene hablando hace semanas, puede necesitar empezar con lo más importante: lo nuevo, aquello que lo convierte nuevamente en noticia.

**ANÁLISIS PRÁCTICO
TRANSCRIPCIÓN DE LA NOTA SELECCIONADA**

PROGRAMA Y CANAL EN QUE FUE EMITIDO: Telenoche / Canal 13

FECHA DE EMISIÓN: 12/4/02

TEMA: La historia del antagonismo futbolístico entre ingleses y argentinos.

LEAD (22 segundos)

<p>MÓNICA Y CÉSAR EN CÁMARA</p>	<p><u>MÚSICA OVER:</u> ("Algo Personal", de Serrat)</p> <p><u>AUDIO IN:</u> MÓNICA</p> <p>Hay algo personal en heridas que no cierran. Lo sabemos todos. Y hay maneras de reavivarlas. Y la lesión que le provocaron no es tan fácil de olvidar.</p> <p><u>AUDIO IN:</u> CÉSAR</p> <p>Es una de ellas sin duda y el último capítulo del tradicional antagonismo entre el fútbol inglés y el argentino. Algo personal.</p>
---------------------------------	---

NOTA (V/O SOT – 3 minutos y 48 segundos)

<p><u>VIDEO:</u></p> <p>IMÁGENES EN CÁMARA LENTA DEL PARTIDO DE FÚTBOL ENTRE MANCHESTER UNITED Y DEPORTIVO ESPAÑOL, DONDE BECKHAM SE FRACTURA LA PIERNA</p> <p>ESTAS IMÁGENES VIENEN ACOMPAÑADAS DEL LOGO DE ESPN Y LA INFORMACIÓN DEL TIEMPO TRANSCURRIDO Y DEL RESULTADO PARCIAL DEL PARTIDO (INDICIO GRÁFICO DIDASCÁLICO SOBREIMPRESO)</p> <p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p>IMÁGENES DEL PARTIDO ENTRE INGLATERRA Y ARGENTINA EN 1953. (IMÁGENES EN BLANCO Y NEGRO)</p> <p><u>VIDEOGRAPH:</u> “Algo personal... Una lesión que reavivó heridas sin curar”</p> <p><u>VIDEO:</u></p> <p>IMÁGENES DEL GOL (EN BLANCO Y NEGRO)</p> <p><u>VIDEO:</u></p> <p>ENTRE OTRAS IMÁGENES, SE REPITEN LAS DEL GOL EN CÁMARA LENTA.</p> <p>IMÁGENES DEL PARTIDO REVANCHA</p>	<p><u>VOZ OVER:</u> PERIODISTA</p> <p>El largo viaje de Aldo Duscher hacia las piernas de David Beckham, son un eslabón más de la larga cadena de desencuentros entre ingleses y argentinos. El encontronazo que provocó la fractura del la estrella del Manchester United, profundizó el recheo mutuo que tiene una larga data.</p> <p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>MÚSICA OVER</u> (“Yesterday”, de The Beatles))</p> <p><u>VOZ OVER:</u> PERIODISTA / <u>SONIDO IN</u> Y <u>VOZ OVER</u> (RELATOR) EN SEGUNDO PLANO</p> <p>Todo empezó en 1953 en la cancha de River. Argentina e Inglaterra se enfrentaron por primera vez.</p> <p><u>BAJA MÚSICA OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER:</u> RELATOR DE FÚTBOL / <u>SONIDO IN</u> ((... goool!!!))</p> <p><u>SUBE MÚSICA OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER:</u> PERIODISTA</p> <p>LOS ABUELOS DICEN QUE FUE UN GOL IMPOSIBLE. LAS INFLAMADAS CRÓNICAS DE LA ÉPOCA DECÍAN: OTRA VEZ LES GANAMOS COMO EN LAS INVASIONES INGLASAS. DOS DÍAS DESPUÉS, LA REVANCHA SE SUSPENDIÓ POR LLUVIA Y LOS INGLESES SE QUEDARON CON LAS GANAS. LOS HIJOS HABÍAN GANADO A LOS PADRES.</p>
--	--

<p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p>IMAGEN DE CARTEL SOBRE EL MUNDIAL 66 (<u>TEXTO DIEGÉTICO</u>)</p> <p>SALE VIDEOGRAPH</p> <p>IMÁGENES PARTIDO ARGENTINA – INGLATERRA EN EL MUNDIAL 66</p> <p><u>VIDEOGRAPH:</u> “Algo personal... Una lesión que reavivó heridas sin curar”</p> <p>SALE VIDEOGRAPH Y ENTRA NUEVO <u>VIDEOGRAPH:</u> (superior izquierdo) “Antonio Rattin”</p> <p><u>VIDEO:</u> IMÁGENES DE RATTIN CAMINANDO Y RETORCIENDO EL BANDERÍN INGLÉS</p> <p><u>SALE VIDEOGRAPH Y VUELVE VIDEOGRAPH ANTERIOR:</u> “Algo personal... Una lesión que reavivó heridas sin curar”</p> <p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p>IMÁGENES DEL PARTIDO ESTUDIANTES DE LA PALTA – MANCHESTER UNITED (EN BLANCO Y NEGRO). SOBRE EL FINAL, LAS IMÁGENES SE RALENTAN.</p>	<p>BAJA MÚSICA <i>OVER</i></p> <p>RUIDO <i>OVER</i></p> <p><u>MÚSICA OVER</u> (“Help”, de The Beatles))</p> <p><u>VOZ OVER:</u> PERIODISTA</p> <p>FUE EN WEMBLEY, EL TEMPLO DEL FÚTBOL, DURANTE EL MUNDIAL DE 1966, QUE ARGENTINA – INGLATERRA SE TRANSFORMO EN UN CLÁSICO. SE PODRÍA DECIR, EN EL LENGUAJE DE LA TRIBUNA, QUE <i>ELLOS LA EMPEZARON</i>. EL ÁRBITRO NOS DEJÓ CON DIEZ JUGADORES Y ENCIMA NOS GRITARON <i>ANIMALS</i>.</p> <p>BAJA MÚSICA <i>OVER</i></p> <p>VOZ <i>OVER:</i> ANTONIO RATTIN</p> <p>((Luego de mi expulsión, el partido queda suspendido de treinta a treinta y cinco minutos, porque el árbitro me hablaba en alemán, yo hablaba en castellano, no nos podíamos entender. Voy caminando, me tiran chocolate. Cuando paso cerca del banderín del corner, que está flameando la bandera inglesa, la retuerzo, de ahí en más me empiezan a tirar con latas de cerveza.))</p> <p>SUBE MÚSICA <i>OVER</i></p> <p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>BAJA MÚSICA OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER:</u> RELATOR DE FÚTBOL / <u>SONIDO IN</u> ((... goal!!!! de Estudiantes de la Plata!!!!))</p>
---	---

<p>IMÁGENES DE FOTOS DE REVISTAS Y DIARIOS QUE REGISTRARON EL PARTIDO ESTUDIANTES DE LA PLATA – MANCHESTER UNITED. IMÁGENES DE ARGENTINOS FESTEJANDO EL TRIUNFO</p> <p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p>IMÁGENES DEL PARTIDO ARGENTINA – INGLATERRA EN WEMBLEY, EN 1980.</p> <p><u>VIDEOGRAPH:</u> “Algo personal... Una lesión que reavivó heridas sin curar”</p> <p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p><u>VIDEO:</u> IMÁGENES DEL PARTIDO INDEPENDIENTE – LIVERPOOL EN JAPÓN</p> <p>SOBRE LAS IMÁGENES DEL PARTIDO APARECE UNA “R” (DE REPETICIÓN DE LA JUGADA) SOBRE EL EXTREMO SUPERIOR IZQUIERDO (INDICIO GRÁFICO DIDASCÁLICO SOBRE IMPRESO).</p> <p>GRÁFICO CON EL LOGO DE INDEPENDIENTE CON LA FRASE “World Champion – Independiente” (INDICIO GRÁFICO DIDASCÁLICO SOBRE IMPRESO)</p>	<p><u>VOZ OVER</u> PERIODISTA / <u>SONIDO IN</u> (PERO EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>LA REVANCHA LLEGARÍA TRES AÑOS MÁS TARDE, CUANDO ESTUDIANTES DE LA PLATA GANÓ LA COPA INTERCONTINENTAL DE CLUBES AL MANCHESTER UNITED, EN SU PROPIA CANCHA. YA NO IMPORTABA QUE SE TRATARA DE UN CLUB Y NO DE LA SELECCIÓN. ARGENTINA HABÍA GANADO OTRA BATALLA.</p> <p>(ANTES DE TERMINAR FRASE ANTERIOR) <u>SUBE MÚSICA OVER</u> (“Yesterday”, de The Beatles)</p> <p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER</u> PERIODISTA / <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>EN 1980, LAS SELECCIONES VOLVIERON A ENCONTRARSE EN WEMBLEY. DIEGO MARADONA, CON UNA JUGADA DE OTRO MUNDO, LES AVISÓ QUE LO IBAN A TENER QUE PADECER EN EL FUTURO.</p> <p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER</u> RELATOR DE FÚTBOL / <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>((Gurruchaga...))</p> <p><u>SALE MÚSICA OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER</u> PERIODISTA / <u>VOZ OVER</u> RELATOR Y <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>INGLATERRA HABÍA DERROTADO A LA ARGENTINA EN LA GUERRA DE MALVINAS EN 1982. A PARTIR DE ENTONCES, LOS ENFRENTAMIENTOS TOMAN OTRA DIMENSIÓN. DOS AÑOS DESPUÉS, EL PAÍS CELEBRA LA VICTORIA DE INDEPENDIENTE CONTRA LIVERPOOL, EN JAPÓN.</p> <p><u>MÚSICA OVER</u> (“Help”, de The Beatles)</p>
--	--

<p><u>SALE VIDEOGRAPH</u></p> <p>SALE GRÁFICO</p> <p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p><u>VIDEO:</u></p> <p>IMÁGENES DE UN PARTIDO DE ARGENTINA – INGLATERRA DONDE MARADONA HACE UN GOL.</p> <p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p><u>VIDEO:</u></p> <p>IMÁGENES DEL MUNDIAL FRANCIA '98, CON GRÁFICO QUE INDICA EL TIEMPO TRANSCURRIDO DEL PARTIDO (INDICIO GRÁFICO DIDASCÁLICO SOBREIMPRESO EN EL EXTREMO SUPERIOR DERECHO DEL CUADRO – EN PARTE TAPADO POR EL LOGO DE CANAL 13)</p> <p><u>SUBTÍTULOS:</u> “Es Batty, y se les ha unido. Inglaterra esta otra vez afuera del mundial por penales.”</p> <p><u>VIDEO:</u></p> <p>IMÁGENES DEL PARTIDO ARGENTINA – INGLATERRA EN EL MUNDIAL FRANCIA '98. APARECE UN INDICIO GRÁFICO, APARENTEMENTE PUBLICITARIO, SOBREIMPRESO EN EL EXTREMO INFERIOR IZQUIERDO (NO PODEMOS LLAMARLO DIDASCÁLICO YA QUE NO ACLARA NI AGREGA NINGUNA INFORMACIÓN EN ESTE CONTEXTO) TAMBIÉN APARECEN IMÁGENES EN BLANCO Y NEGRO CUANDO SE MUESTRAN EN PLANO MÁS CERCANO A BECKHAM Y SIMEONE.</p>	<p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER</u> PERIODISTA / <u>VOZ OVER</u> RELATOR Y <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>AQUEL DÍA DIEGO HIZO EL MEJOR GOL DE LA HISTORIA. ESO LO SABEN HASTA EN SATURNO. PERO EL OTRO... AH...ESE GOL SÓLO LO VALORAN LOS ARGENTINOS.</p> <p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER</u> PERIODISTA / <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>LAS DOS SELECCIONES VOLVIERON A ENCONTRARSE EN FRANCIA '98.</p> <p><u>VOZ OVER</u> RELATOR / <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>((It's Batty and he has joined them. And England again, are out of the World Cup, on penalties.))</p> <p><u>VOZ OVER</u> PERIODISTA / <u>SONIDO IN</u> (EN SEGUNDO PLANO)</p> <p>AQUEL DÍA NACIÓ EL DUELO ENTRE DAVID BECKHAM Y DIEGO SIMEONE. Y LO PERDIÓ BECKHAM.</p>
---	---

<p><u>VIDEO:</u> FLASH BLANCO</p> <p><u>VIDEO:</u></p> <p>IMÁGENES EN CÁMARA LENTA DE ALDO DUS- CHER FIRMANDO AUTÓGRAFOS.</p> <p>SE CONGELA LA IMAGEN.</p>	<p><u>RUIDO OVER</u></p> <p><u>VOZ OVER:</u> PERIODISTA</p> <p>LOS INGLESES ACUSAN AHORA A UN ARGEN- TINO DE SER EL VERDUGO DE SU ESTRELLA. EL EPISODIO AGREGA MÁS EMOCIÓN A UN ENFRENTAMIENTO QUE PARECE HABERSE CONVERTIDO EN... ALGO PERSONAL.</p> <p>LA MÚSICA OVER SIGUE HASTA QUE SE COR- TE LA IMAGEN DEL VIDEO Y VOLVEMOS AL ESTUDIO.</p>
--	---

CIERRE (9 segundos)

MÓNICA Y CÉSAR EN CÁMARA	<p><u>BAJA MÚSICA OVER</u></p> <p><u>VOZ IN:</u> MÓNICA</p> <p>Y VA A PASAR MUCHO TIEMPO HASTA QUE LAS COSAS SE AQUIETEN.</p> <p><u>VOZ IN:</u> CÉSAR</p> <p>EL MUNDIAL POR EJEMPLO.</p>
--------------------------	--

ANÁLISIS PRÁCTICO DE LA NOTA SELECCIONADA

Parte I: Imágenes

1. Códigos visuales

a) Iconicidad: Códigos iconográficos: tipos de personajes

En la nota que hemos seleccionado aparece un tipo de personaje: **social**. No obstante, podemos establecer ciertas diferencias bajo este marco general de “personajes sociales”. Por un lado, durante la recorrida histórica que nos ofrece la nota nos encontramos con equipos de fútbol de otros tiempos. Se nos puede decir que estas personas deberían ser consideradas como personajes históricos, ya que se los presenta como representantes de una parte de la historia de la rivalidad futbolística entre Inglaterra y Argentina. Sin embargo, creemos que es más adecuado definirlos como sociales, ya que aparecen como grupo representativo del sector “deportivo” de la sociedad (se los presenta a partir del lugar que ocupan en la sociedad). Lo mismo sucede con otros personajes que se presentan individualmente, ya que protagonizan la parte más reciente del conflicto: David Beckham, Aldo Duscher, y en menor medida Diego Simeone. Estos también son personajes sociales al plantarse en el relato audiovisual desde el punto de vista de su profesión, e incluso de su función de **representantes futbolísticos** de los países a los que pertenecen. Comentario aparte merece Diego Maradona, por su innegable significación. Siguiendo con la clasificación de personajes que hemos incluido en esta tesina, Maradona corresponde también al grupo de los “personajes sociales”. Pero en este caso, no sólo le corresponde esta categoría como futbolista o por haber sido representante argentino a nivel deportivo, sino también y sobretodo como **ídolo social**.

b) Fotograficidad

Planos

En el análisis de los planos (ver detalle en la tabla n°1), nos encontramos con una mayoría de planos **de conjunto** o figura entera, seguidos por una importante cantidad de planos **generales** y **medios**. Los primeros planos son escasos y no aparece ningún primerísimo primer plano, contrariamente a lo que podemos observar en otras notas. Lo que sucede en este caso es que se trata de una nota compuesta, en su mayoría, por imágenes de partidos de fútbol. Los partidos de fútbol son jugados en estadios e implican grandes desplazamientos por parte de los jugadores a lo largo del campo de juego. Esto obliga a las cámaras a realizar planos más *largos* o alejados y no tantos primeros planos. Por otro lado, el primer plano es el tipo plano de la entrevista por excelencia. En esta nota, la entrevista incluida no presenta imágenes sino sólo sonido. Finalmente, los primeros planos nos muestran claramente los rostros de Aldo Duscher y del entrenador del Manchester United. Estos planos, sumados al plano medio corto de David Beckham, resaltan casi al comienzo de la nota, quienes son los protagonistas del último capítulo en la historia de rivalidad entre el fútbol inglés y el argentino. Los primeros planos, entonces, están utilizados como **resaltadores** de imágenes a las que hay que prestar especial atención.

Grados de angulación

Al analizar los grados de angulación en la nota seleccionada (ver detalle en la tabla nº2), advertimos que las imágenes están básicamente divididas entre tomas de ángulo **normal** y tomas de ángulo **picado**. Al explicar los conceptos de ángulo normal y picado, explicamos que el primero no está cargado de ninguna significación especial, mientras que el segundo puede otorgar distintas sensaciones que van desde la fuerza o superioridad hasta la condescendencia hacia el sujeto que vemos en pantalla. Sin contradecir lo que hemos explicado anteriormente, lo que podemos decir en este caso particular es que las tomas picadas están utilizadas más como un recurso de grabación ante la inmensidad de un estadio de fútbol, que con una intención significativa determinada. Al menos a nuestros ojos, tan intención no resulta evidente.

La dirección de las miradas

No consideramos del todo relevante el análisis de la dirección de las miradas en esta nota ya que, como explicamos antes, este es un elemento al que debemos prestar especial atención en las entrevistas. En un partido de fútbol los jugadores se mueven constantemente y, por lo tanto, la dirección de sus miradas también cambia radicalmente. Sí podemos decir que los conductores del noticiero presentan y cierran la nota mirando a cámara (angulación frontal) y que los planos detalle de carteles, fotos y diarios también aparecen de manera frontal.

Grados de inclinación

Básicamente, las imágenes de esta nota tienen una inclinación **normal**. Existen una sola imagen (los globos en el aire) que nos ofrece el ejemplo de una inclinación **oblicua**, aunque la consideramos dudosa, ya que su fondo es el cielo y no podemos observar claramente la línea del horizonte. De todas maneras, esta imagen no es clave en la nota ni utiliza su grado de inclinación para significación alguna.

Focalización o formas de la mirada

Respecto de las formas de la mirada, podemos decir que esta nota nos presenta dos de los tipos de focalización que hemos incluido en esta tesina. Por un lado, creemos que las imágenes de esta nota nos acercan una **mirada objetiva**, al ubicarse a una distancia prudente respecto del conflicto que se trata. Ya hemos explicado como esta distancia le otorga objetividad a las imágenes, al no advertirse ninguna intención particular por parte del realizador de la nota. Por otro lado, también podemos decir que esta nota nos proporciona ejemplos de **focalización externa o visión desde fuera del discurso**, ya que ciertas imágenes podrían ser consideradas como la visión del público de los partidos de fútbol. En otras palabras, el punto de vista de los espectadores de la acción registrada en las imágenes.

Clasificación de espacios

Esta nota nos brinda ejemplos de la mayor parte de tipos de espacios que hemos incluido en nuestra clasificación. En primer lugar, es importante destacar que todas las imágenes de la nota presentan **espacios reales**, esta constituye su principal característica. Por otro lado, también podemos observar una gran cantidad de **espacios exteriores**, como lo son los estadios de fútbol, las calles en donde festeja la gente y la calle en donde Duscher firma autógrafos. Contrariamente a esto, la presentación y cierre de la nota, se hace desde un **espacio interior**: el estudio de televisión. Tal como aclaramos al explicar esta clasificación, las imágenes pueden responder a más de un tipo de espacio. Así, los estadios de fútbol no sólo son espacios reales y exteriores, sino también **globales** (ya que en sí mismos cada uno de ellos forma una unidad), e incluso **poblados**, ya que las imágenes de los partidos de fútbol en estadios nos presentan una gran cantidad de información y están extremadamente habitados (en especial en las tribunas). Por otro lado, aunque en pocas imágenes, aparecen ejemplos de **espacios abiertos** (los globos en el cielo) y de **espacios cerrados** (las fotos, diarios y carteles).

c) Movilidad

Al hablar de las diferentes opiniones que existen acerca del uso de movimientos de cámara en las noticias, dijimos que mientras algunos creen que los movimientos de cámara le dan vida a las imágenes, otros piensan que las alejan de la objetividad, a menos que su uso esté justificado. En esta nota nos encontramos con innumerables movimientos de cámara. Pero más allá de sus posibles o inexistentes efectos, la realidad es que sería imposible registrar imágenes de un partido de fútbol sin recurrir a los movimientos de cámara. ¿Cómo explicarle a un televidente que se perdió una gran jugada simplemente porque una cámara no se movió para seguirla?

En líneas generales, esta nota presenta ejemplos de todos los tipos de movimientos de cámara incluidos en este trabajo: panorámicas verticales, horizontales, oblicuas, movimientos de travelling, zooms in y out

(ver detalles en tabla nº3). No obstante, advertimos una mayor cantidad de **panorámicas horizontales**, generalmente utilizadas para seguir jugadas en los partidos de fútbol. Otro dato interesante, y propio del registro audiovisual de partidos de fútbol, es la combinación del **zoom in con una panorámica**, especialmente en jugadas que terminan o pueden terminar en gol. Finalmente, observamos movimientos de **zoom in** en la presentación de la nota y de **travelling** en el cierre de la misma, es decir, en las imágenes de los conductores del noticiero. Es interesante ver como la cámara se acerca a los conductores para que introduzcan la nota, y se aleja para introducir visualmente el corte.

2. Indicios gráficos

Hemos encontrado diversos ejemplos de indicios gráficos en la nota seleccionada. Como primera medida, no podemos dejar de mencionar que todas las imágenes de la nota, desde el *lead* hasta el cierre, aparecen con el logo del canal (en este caso canal trece). Se trata de un logo sobreimpreso en la imagen, en el extremo superior derecho y que identifica las imágenes con el canal que las está transmitiendo. Fuera de este elemento, que refiere al canal más que a la nota seleccionada, podemos decir que se observan **indicios gráficos didascálicos sobreimpresos**, como por ejemplo:

- el logo de ESPN con la información acerca del tiempo transcurrido y del resultado parcial en las imágenes del partido Manchester United – Deportivo La Coruña.
- La “R” de repetición de la jugada que aparece sobre el extremo superior izquierdo de la imagen, en el partido Independiente – Liverpool.
- El logo del Club Atlético Independiente con la frase “World Champion – Independiente”, sobreimpreso en el centro de la imagen en el partido Independiente – Liverpool.
- El gráfico que indica el tiempo transcurrido del partido Argentina – Inglaterra en el Mundial Francia ’98, sobreimpreso en el extremo superior derecho del cuadro y parcialmente tapado por el logo de canal trece.

Es importante aclarar que también aparece otro gráfico en las imágenes del partido Argentina – Inglaterra en el Mundial Francia ’98, pero no lo hemos incluido ya que no lo consideramos didascálico por no aclarar ni agregar ninguna información adicional, al menos en el contexto de esta nota.

En cuanto a los **rótulos**, hemos observado dos tipos: subtítulos y videograph. Los **subtítulos** aparecen en las imágenes del partido Argentina – Inglaterra en el Mundial Francia ’98, con el objetivo de traducir una voz *over* en inglés. Estos subtítulos aparecen en el extremo inferior del cuadro y en letras blancas. El **videograph** aparece de dos maneras diferentes. Por un lado, observamos un “zócalo” en el extremo inferior del cuadro, que dice “Algo personal... Una lesión que reavivó heridas sin curar”, y que aparece en reiteradas ocasiones a lo largo de la nota. Por otro lado, aparece otro videograph, esta vez sobre el extremo superior izquierdo del cuadro, en las imágenes que muestran a Antonio Rattin mientras se escucha su testimonio. En este caso, el videograph cumple la función de identificarnos a la persona que está hablando, dándonos su nombre (el testimonio de Rattin aparece como voz *over*).

Finalmente, también encontramos un ejemplo de **texto diegético** en esta nota. Se trata del cartel sobre el mundial ’66 que dice: “Mundial de Gran Bretaña 1966 - Wembley: No Hubo “Fair Play” en el 1 a 0 de Inglaterra. Fue un Resultado con la “ayuda” del árbitro.” Lo consideramos “**texto**” ya que es un indicio gráfico que se encuentra o se encontraba en la realidad y que fue simplemente registrado por la cámara; y lo consideramos “**diegético**” ya que está involucrado con la historia o conflicto que trata la nota.

3. Sistemas de relaciones transdiscursivas

a) Intertextualidad

En la nota que hemos seleccionado advertimos la clara presencia de **intertextualidad literal**, es decir, la inclusión de un texto en otro, siendo ambos equivalentes (en este caso, imágenes televisivas). Esta intertextualidad literal se manifiesta a través de la gran cantidad de imágenes de archivo utilizadas, que constituyen prácticamente la totalidad de la nota. También encontramos imágenes de otros canales, como es el caso de las que contienen el logo de ESPN.

Por otro lado, podemos decir que las imágenes que muestran fotos pueden ser consideradas ejemplos de **Intertextualidad inter-soportes**, ya que se trata de la inclusión de imágenes fotográficas en imágenes televisivas, teniendo ambas soportes diferentes.

b) Autorreferencialidad

Tal como señalamos al hablar de indicios gráficos, la presencia del logo del canal en las imágenes nos identifica con la emisora que las transmite. Este elemento también puede ser considerado como manifestación de **autorreferencialidad**, al implicar una cita a sí mismo. Canal trece, a través de la presencia de su logo en pantalla, está haciendo referencia a él mismo.

Parte II: Sonido

En la nota que hemos seleccionado, nos encontramos con que prevalecen las **voces over**, manifestadas a través de la narración del periodista y de algunos fragmentos de relatos de fútbol, que si bien pertenecen a la realidad diegética, se escuchan siempre como *offscreen* (fuera de la pantalla). También encontramos **voces in**, que son las de los conductores del noticiero que presentan y cierran la nota desde el estudio.

Respecto de los ruidos, es interesante ver el uso de un **ruido over**, que se podría describir como el sonido de una ráfaga de viento, y que aparece en reiteradas ocasiones, siempre acompañado en la imagen por un “flash” blanco (compuesto por unos diez cuadros blancos). Esta conjunción entre el ruido *over* y el flash blanco aparece cada vez que se produce un cambio temporal en el relato. En un principio significando un flashback, y posteriormente, poniendo de manifiesto los saltos en la cronología de los acontecimientos.

En relación a la música, lo que podemos decir es que aparecen en su forma más común, es decir, como **música over**. No obstante, el uso de la música *over* en esta nota nos proporciona una significación especial, que advertimos a partir de los temas musicales elegidos. En el *lead*, se escucha el tema “Algo personal”, de Joan Manuel Serrat, que en una parte dice textualmente “algo personal”, una frase incluida no sólo en el *lead* propiamente dicho sino también en el videograph utilizado en la nota. En realidad, la frase “algo personal” se escucha en el cierre de la nota anterior (que, dicho sea de paso, cubre la lesión de Duscher), pero se entiende que también está haciendo referencia a la nota que sigue a continuación. Luego, durante la nota se escuchan otros dos temas, esta vez de Los Beatles. La elección del famoso grupo de rock es, en sí misma, significativa. Se trata de un grupo inglés, que en su momento fue pasión de multitudes (algo así como el fútbol pero a nivel musical). Hilando más fino, los temas musicales elegidos también resultan significativos: “Yesterday” (“Ayer”) nos remonta al pasado, al momento histórico en que surgió la rivalidad futbolística entre ingleses y argentinos; “Help” (“Ayuda”), por su parte, nos recuerda que lo que estamos viendo es la cronología de un conflicto.

Finalmente, también hemos encontrado **sonidos in** que no podemos identificarlos claramente ni como voces ni como ruidos. Se trata de lo que en inglés se denomina NATS o *natural sound*, es decir, el sonido natural o ambiente de las imágenes que vemos. Este sonido ambiente lo percibimos en algunas de las imágenes de los partidos de fútbol, producido básicamente por la tribuna.

Parte III: Edición

2. Recursos técnicos

a) Edición interna (clásica y por operaciones técnicas) y edición externa

La nota que hemos seleccionado presenta manifestaciones tanto de edición interna clásica como de edición externa. Por un lado, la gran cantidad de movimientos de cámara y de combinación de movimientos de personas en el cuadro con movimientos de cámara nos ofrecen ejemplos de edición interna (ya hemos analizado los movimientos de cámara anteriormente). Por otro lado, es evidente que en esta nota existe un trabajo de **edición externa** realizado en célula de post-producción. Basta con observar que se trata de una nota compuesta con imágenes grabadas previamente, con una locución y musicalización combinadas de manera prolija y detallada. Además, la idea misma de realizar un recorrido histórico que comienza en 1953, con imágenes de aquel momento, convierte en indispensable un trabajo en **célula de post-producción**.

b) Hipertextualidad intradiegética: Hipertextualidad de edición

En la nota que hemos seleccionado, nos encontramos básicamente con dos tipos de **transiciones**. Por un lado, el recurso más utilizado para el paso de una imagen a otra es el **corte**, dándole dinamismo al relato.

Por otro lado, se perciben dos tipos de encadenados: el **encadenado clásico** (utilizado para el paso entre imágenes fotográficas y para la transición entre la última imagen de la nota y el estudio) y el **fundido**. El caso del fundido es un caso particular, ya que no está utilizado para comienzo ni para el cierre de la nota, sino que aparece entre imágenes. Se trata del “flash” blanco (del que ya hemos hablado), que se logra fundiendo una imagen a blanco y fundiendo ese blanco a otra imagen inmediatamente.

Finalmente, no se observan en esta nota otros recursos como el desenfoque, la cortinilla y el corte en “L”.

2. Tratamiento del espacio y el tiempo

a) Orden, duración y frecuencia

Orden

La nota que estamos analizando comienza en el presente pero produce un salto hacia atrás (**flashback**) casi al comienzo del relato, para luego volver al presente al final de la nota. Lo interesante es ver cómo, una vez que llega al pasado, el relato sigue un **orden cronológico** hasta llegar nuevamente al presente. En este caso, el *flashback* resulta útil para explicar el conflicto que trata la nota desde sus orígenes.

Duración

Teniendo como parámetro la duración, podemos decir que esta nota utiliza la **elipsis** a nivel de las secuencias, ya que en su recorrido histórico se suprimen ciertos acontecimientos, con el fin de resaltar sólo aquellos que aportan la información necesaria para el relato. Sin embargo, a nivel de la nota como totalidad, estamos frente a un claro ejemplo de **sumario**, ya que lo que se ha hecho es un resumen de un conflicto que se ha desarrollado a lo largo del tiempo. El sumario permite lograr resumir casi medio siglo en tres minutos. Finalmente, podríamos arriesgarnos a decir que la gran cantidad de imágenes de cámara lenta utilizadas ofrecen una manifestación de **dilatación** de la duración de las imágenes. No obstante, creemos que si bien dilata la duración real de las imágenes, este recurso funciona más que nada como resaltador de ciertas situaciones.

Frecuencia

En materia de frecuencia, nos encontramos frente a un claro ejemplo de relato **singulativo**, en donde la cantidad de veces ocurren hechos en el relato se corresponde con la cantidad de veces que dichos hechos ocurrieron en el diégesis. Las secuencias que forman parte de esta nota nunca son iguales y van aportando nueva información a medida que van apareciendo en el relato.

b) Parámetros temporales

Tiempo histórico o cronométrico

El tiempo exacto de realización de la nota no lo sabemos, aunque podemos deducir que se ha realizado durante el mes de Abril de 2002. Lo que sí podemos decir con exactitud es que la fecha de emisión de la nota fue el día 12 de Abril de 2002.

Tiempo físico

La nota se compone de tres partes: el *lead* (que tiene una duración de 22 segundos), la nota grabada (que dura 3 minutos y 48 segundos) y el cierre (de 9 segundos).

Tiempo diegético

Como vimos anteriormente, el tiempo diegético se refiere al momento histórico en que se desarrollan los acontecimientos que aparecen en el relato. En este caso, se trata de imágenes que siguen este recorrido temporal: Abril de 2002, 1953, 1966, 1969, 1980, 1984, 1986, 1998, 2002.

Tiempo intradiegético

Al establecerse claramente al televidente el paso del tiempo diegético, podemos decir que la lógica indica que en este caso el tiempo intradiegético debería ser igual al diegético. Es decir, que para las personas que aparecen en las imágenes, estos cincuenta años que se contemplan en la nota también han sido vividos como cincuenta años.

Tiempo dramático

No se percibe tiempo dramático, ya que los personajes no reaparecen a través de los años, y por lo tanto nos resulta imposible ver su evolución (aunque sabemos que la hubo).

Tiempo escénico

En este caso no podemos hablar de cambios a nivel decorativo, sino más bien a nivel de las imágenes televisivas. El paso del tiempo en la nota también se advierte a partir de los cambios en la definición, color y textura de la imagen televisiva en cada época.

c) Edición según el tratamiento del espacio

Si tomamos la nota como totalidad e intentamos definir el tratamiento que se hace en ella del espacio, debemos decir que el relato se desarrolla a partir de una **elipsis con discontinuidad y sin relación**. Si bien dentro de cada secuencia podemos advertir la continuidad espacial dentro de un mismo campo de juego, a nivel global, la nota presenta saltos espaciales que se corresponden con saltos temporales y que nos llevan de un espacio a otro sin continuidad y sin relación geográfica entre uno y otro.

3. Organización de la narración

a) Clasificación de la nota

Tomando como referencia el modelo americano explicado previamente, esta nota puede ser considerada un **V/O SOT**, es decir, una nota compuesta por imágenes, voz *over* y fragmentos de entrevistas, que en este caso es una sola. La entrevista en esta nota es un caso especial, ya que no la vemos en imágenes, sino que sólo la percibimos a través del audio. Sin embargo, como se trata de una entrevista y esta entrevista puede considerarse como “sonido en cinta”, entonces podemos hablar de V/O SOT. La gran diferencia con un clásico V/O SOT americano es que mientras las notas americanas de este tipo suelen durar no más de un minuto, esta nota tiene una duración de casi cuatro minutos.

b) Formas de organizar la información

La nota que hemos seleccionado **parte de lo más actual**, no nuevo: la lesión de David Beckham. Y luego **salta al pasado** y comienza un relato estructurado de acuerdo a su desarrollo en el tiempo, para finalmente volver al presente. Podemos decir entonces, que esta nota está organizada de manera **cronológica**, aunque con un agregado que, lejos de distraer, le otorga actualidad y significación al relato.

Síntesis del análisis práctico

Como vimos, la nota que hemos seleccionado trata la historia o cronología del tradicional antagonismo futbolístico entre Inglaterra y Argentina. Se trata de una nota sobre fútbol, pero que no se concentra exclusivamente en los hechos futbolísticos, sino también en las reacciones que estos han generado a lo largo de los años entre Inglaterra y Argentina. Al mismo tiempo, se trata de una cronología, que intenta dar una explicación a un conflicto que se aparece en el presente pero que tiene su origen en el pasado. Nos parece interesante tomar estos dos puntos, **fútbol** y **cronología**, cuyas características resultan observables a través de los elementos formales que hemos analizado previamente, y que intentaremos sintetizar en estas conclusiones.

En líneas generales, podemos definir al **fútbol** como un deporte que se practica en grupo y generalmente en espacios al aire libre. Resulta coherente, entonces, que las imágenes que nos muestran partidos de fútbol (que forman parte de la mayoría en esta nota) generalmente coincidan en presentarse a través de planos abiertos (colosales, generales o de conjunto), movimientos de cámara y espacios exteriores, globales y poblados.

En otro sentido, el fútbol resulta más que un deporte. Podríamos decir que el fútbol en nuestro país funciona como receptáculo de profundas pasiones como así también de descarga de todo tipo de emociones. Además, nos encontramos cerca del Mundial de fútbol 2002, evento que genera expectativas y reaviva el interés futbolístico. Podemos decir que de alguna manera el fútbol en nuestro país es una suerte de pasión social, y esta condición se revela en la nota a través de dos elementos principales. Por un lado, la aparición de Maradona nos ha impuesto una especificación dentro del concepto de “personaje social”, al tratarse de una persona que, como el fútbol, genera todo tipo de pasiones. Por otro lado, los temas musicales seleccionados como música *over* también adquieren un valor especial. Se trata de canciones del grupo

The Beatles, que también ha generado pasiones, que podríamos definir como equivalentes a las que genera el fútbol pero a nivel musical.

Respecto de la **cronología**, podemos decir que se trata de una manera de organizar la información, que en este caso se evidencia a través de variados elementos. Por un lado, podemos decir que la cronología no sólo se advierte a través de la voz *over* del periodista, que nos ubica temporal y espacialmente, sino también a través de la utilización de un *flash* blanco combinado con un ruido *over*. Esta suerte de “efecto” aparece cada vez que se produce un salto temporal, y lejos de repetir información, funciona como refuerzo de las imágenes y las voces de la nota. Por otro lado, una cronología como esta, que toma los puntos más relevantes de un período de tiempo, recurriendo a imágenes de archivo, requiere de un trabajo de post-producción. Aunque hemos advertido ejemplos de edición interna, es evidente que el tipo de organización y de imágenes que se incluyen en esta nota requieren de un trabajo de edición externa. Finalmente, esta cronología, generada a partir de un trabajo de post-producción, también necesita de un tratamiento del orden y la duración de la nota, como podemos observar en la utilización de *flashback* y en la estructura de sumario utilizada para resumir un conflicto desarrollado a lo largo de varios años.

Creemos que esta nota intenta repasar cronológicamente los acontecimientos que forman parte del antagonismo entre el fútbol inglés y el argentino, no sólo para encontrar en sus orígenes una posible explicación al conflicto, sino también para contextualizar el estado actual del mismo. De alguna manera, la nota nos sugiere que la lesión de David Beckham tuvo la repercusión que tuvo, gracias al pasado de recelo mutuo que ambos países han demostrado, y que transforma una lesión en un “asunto personal”. En este sentido, podemos decir que la utilización del tema “Help” puede significar, para los ingleses, un pedido de ayuda al enfrentarse a la posibilidad de que uno de sus principales jugadores se quede afuera del Mundial. De la misma forma, también los argentinos se ven reflejados en este “Help”, al verse enredados en una lesión que ha reavivado un conflicto que, como dice el periodista, tiene una larga data.

TABLAS

PLANOS (tabla n°1)

Descripción de la toma	G.P.G.	P.G.	P.C.	P.M.	PP.	P.P.P.	P.D.
Mónica y César en estudio →			x	x			
Partido - jugada		x					
Partido - jugada			x				
Partido - jugada			x				
Aldo Duscher					x		
David Beckham				x			
Entrenador					x		
Partido / estadio	x						
Equipo argentino			x				
Público			x				
Equipo inglés			x				
Jugada	x						
Tribuna	x						
Gol			x				
Tribuna	x						
Gol			x				
Jugadores argentinos			x				
Jugadores ingleses		x					
Partido		x					
Partido		x					
Cartel							x
Partido			x				
Jugador con referi				x			
Jugadores				x			
Jugador con referi				x			
Jugador					x		
Jugador con referi			x				
Rattin				x			
Partido →		x	x				
Jugador			x				
Jugada		x					
Jugada			x				
Foto revista							x
Diario							x
Foto							x
Festejos			x				
Globos							x
Festejos			x				
Partido		x					
Maradona				x			
Partido			x				

Descripción de la toma	G.P.G.	P.G.	P.C.	P.M.	P.P.	P.P.P.	P.D.
Partido		x					
Partido			x				
Partido		x					
Gol ←		x	x				
Abraza jugadores				x			
Arquero				x			
Tribuna	x						
Jugadores			x				
Jugada y gol →		x	x				
Jugador				x			
Jugada →		x	x				
Jugador con referi				x			
Entrenador				x			
Maradona				x			
Gol →	x		x				
Gol →		x	x				
Festejos		x					
Jugadores festejan			x				
Partido	x						
Jugadores			x				
Jugador con referi				x			
Aldo Duscher firma autógrafos				x			
Aldo Duscher firma autógrafos				x			
Mónica y César en estudio ←			x	x			

Referencias:

G.P.G.: Gran Plano General o Colosal

P.G.: Plano General

P.C.: Plano de conjunto o figura entera

P.M.: Plano Medio

P.P.: Primer Plano

P.P.P.: Primerísimo Primer Plano

P.D.: Plano Detalle

GRADOS DE ANGULACIÓN (tabla n°2)

Descripción de la toma	Normal	Picado	Contrapicado
Mónica y César en estudio	x		
Partido - jugada		x	
Partido - jugada	x		
Partido - jugada		x	
Aldo Duscher		x	
David Beckham		x	
Entrenador	x		
Partido / estadio	x		
Equipo argentino	x		
Público	x		
Equipo inglés	x		
Jugada		x	
Tribuna			x
Gol	x		
Tribuna	x		
Gol	x		
Jugadores argentinos	x		
Jugadores ingleses	x		
Partido	x		
Partido		x	
Carte	de contrapicada a picada por paneo hacia abajo		
Partido	x		
Jugador con referi		x	
Jugadores	x		
Jugador con referi	x		
Jugador	x		
Jugador con referi		x	
Rattin	x		
Partido		x	
Jugador		x	
Jugada		x	
Jugada		x	
Foto revista	x		
Diario	x		
Foto	x		
Festejos	x		
Globos			x
Festejos		x	
Partido		x	
Maradona		x	
Partido		x	
Partido		x	

Descripción de la toma	Normal	Picado	Contrapicado
Partido	x		
Partido		x	
Gol		x	
Abrazo jugadores	x		
Arquero	x		
Tribuna	x		
Jugadores	x		
Jugada y gol		x	
Jugador	x		
Jugada	x		
Jugador con referi	x		
Entrenador	x		
Maradona	x		
Gol		x	
Gol		x	
Festejos		x	
Jugadores festejan		x	
Partido		x	
Jugadores		x	
Jugador con referi		x	
Aldo Duscher firma autógrafos	x		
Aldo Duscher firma autógrafos →	x	x	
Mónica y César en estudio	x		

Movilidad (tabla n°3)

Descripción de la toma	Panorámica			Travelling	Zoom	
	Vertical	Horizontal	Oblicua		in	out
Mónica y César en estudio					x	
Partido - jugada						
Partido - jugada					x	
Partido - jugada						
Aldo Duscher						
David Beckham						
Entrenador						
Partido / estadio		a derecha				
Equipo argentino						
Público						
Equipo inglés		a derecha				
Jugada						
Tribuna						
Gol						
Tribuna						
Gol						
Jugadores argentinos		a derecha				
Jugadores ingleses		a derecha				
Partido		a derecha				
Partido		a izquierda y derecha				
Cartel	hacia abajo					
Partido			x		x	
Jugador con referi						
Jugadores	hacia arriba					
Jugador con referi						
Jugador		a derecha				
Jugador con referi						
Rattin		a derecha				
Partido		a derecha e izquierda			x	
Jugador						
Jugada		a derecha				
Jugada						
Foto revista		a derecha				
Diario						
Foto						
Festejos						
Globos						
Festejos						
Partido		a izquierda				
Maradona						
Partido		a izquierda				

Descripción de la toma	Panorámica			Travelling	Zoom	
	Vertical	Horizontal	Oblicua		in	out
Partido		a izquierda				
Partido		a izquierda				
Partido		a izquierda				
Gol						x
Abrazo jugadores					x	
Arquero						
Tribuna		a derecha				
Jugadores						
Jugada y gol		a izquierda y derecha			x	
Jugador		a derecha				
Jugada					x	
Jugador con referi			x			
Entrenador			x			
Maradona		a izquierda				
Gol					x	
Gol		a derecha			x	
Festejos						
Jugadores festejan						
Partido						
Jugadores						x
Jugador con referi	hacia abajo				x	
Duscher firma autógrafos						
Duscher firma autógrafos					x	
Mónica y César en estudio				hacia atrás		x

Conclusiones

Al comenzar este trabajo hemos citado la necesidad de crear un modelo de análisis que guíe nuestra observación y que nos proporcione parámetros teóricos desde donde analizar la estructura formal de las noticias en televisión. La creación misma de este modelo tan específico constituía en sí misma un desafío. Por un lado, porque fue necesario recurrir a categorías que variados autores han propuesto para el análisis cinematográfico, fotográfico, periodístico y televisivo. Por otro lado, porque dichas categorías debían conformar un dispositivo que nos permitiera “descubrir la *inteligibilidad* del fenómeno investigado” (68). Consideramos que el desafío ha resultado positivo, ya que podemos decir que el modelo que hemos propuesto es capaz de sintetizar la estructura formal de las noticias en televisión. Francesco Casetti y Federico Di Chio proponen tres características para determinar la validez de un modelo: “Primero debe tener *coherencia interna*, es decir, no contradecirse en modo alguno (...). Después debe poseer *fidelidad empírica*, esto es, conservar un enlace efectivo con el objeto investigado (...). Finalmente, debe poseer *relevancia cognoscitiva*, en otras palabras, decir algo tendencialmente nuevo.” (69). Creemos que el modelo presentado en este trabajo se acerca a los parámetros planteados anteriormente. En primer lugar, sigue una lógica tanto estructural como de contenido, al presentar todas las categorías con el criterio establecido en la introducción, es decir, centrando nuestra atención en la forma y la estructura de los contenidos del discurso noticioso, que nos llegan a través de la televisión. En segundo lugar, la especificidad de las categorías seleccionadas para nuestro modelo demuestra por sí sola su enlace efectivo con el objeto de nuestra investigación. Finalmente, creemos que el modelo que hemos propuesto puede ser considerado en sí mismo como novedoso, ya que tal como dijimos antes, fue necesario plantear la elaboración de un nuevo modelo, al no poder encontrar uno que tuviera la dirección necesaria para este trabajo.

En otro sentido, podemos decir que este proceso de **análisis** ha significado para nosotros esta suerte de combinación entre descripción e interpretación de la que Casetti y Di Chio hablan en su libro *Cómo analizar un film*. Tal como ellos explican, la **descripción** implica un recorrido por los elementos que conforman el objeto de estudio, aquello que queremos analizar. Podemos decir que el modelo desarrollado en este trabajo

realiza una descripción, al enumerar y definir los elementos que es necesario contemplar al estudiar formal y estructuralmente las noticias en televisión. Por otro lado, también podemos decir que esta tesina incluye un trabajo de **interpretación**, entendido este como una interacción del analista con el objeto analizado. En este caso, no se trata ya de enumerar puntos a analizar, sino tomarlos en consideración para entenderlos, para captar su real sentido. Podemos decir que la puesta a prueba de nuestro modelo ha requerido de nuestra parte un trabajo de interpretación, donde fue necesario, no sólo advertir la presencia de tales o cuales elementos en la nota seleccionada, sino también tratar de encontrar una explicación a tal presencia. Como vemos, tanto la descripción como la interpretación han estado vinculadas en este proceso de análisis que nos hemos propuesto, ya que nuestro trabajo “descriptivo” ha perseguido la interpretación, y nuestro trabajo “interpretativo” se ha justificado teóricamente a partir de la descripción previa.

Creemos que este trabajo ha intentado una aproximación a la observación de la estructura formal de las noticias, que si bien ha sido posible de aplicar a nivel práctico en su estado actual, pensamos que puede servir como punto de partida para futuras ampliaciones o profundizaciones en esta materia. Por ejemplo, creemos que sería interesante adicionar a este modelo “formal”, otro que analice el contenido de las noticias en televisión, es decir, aquel que más allá de la forma en que la información está organizada, analice los datos proporcionados, las palabras utilizadas y la verosimilitud de la información, entre otros aspectos. Finalmente, si bien este trabajo no considera el proceso de producción de las noticias, creemos que puede resultar igualmente útil para productores y realizadores de las noticias en televisión. Entender los aspectos formales y estructurales de una nota, ofrece a un realizador la posibilidad de tomar conciencia e incluso prever las posibles significaciones que sus trabajos pueden manifestar a nivel formal.

Notas bibliográficas

- (1) Martínez Albertos, J. L. en Puente, Soledad. La Noticia se Cuenta. Cómo informar utilizando la estructura dramática. Editorial Alfaomega. 2da Edición. 1999. Pág. 38.
- (2) Brajnovic, L. en Puente, Soledad. op. cit. Pág. 38.
- (3) Orihuela, J. L. en Puente, Soledad. op. cit. Pág. 38.
- (4) Manual de estilo. Arte Gráfico Editorial Argentino S.A. Clarín. Argentina. 1997. Pág. 23.
- (5) Alsina, Miquel Rodrigo. La construcción de la noticia. Ed. Paidós. Barcelona. 1989. Pág. 185.
- (6) Alsina, Miquel Rodrigo. op. cit. Pág. 189.
- (7) Enciclopedia Hispánica. Lexipedia. Tomo II. Pág. 623.
- (8) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. Cómo analizar un film. Ed. Paidós. Barcelona. 2da edición. 1996. Pág. 81.
- (9) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. El periodismo en la televisión digital. Ed. Paidós, Barcelona, 2000. Pág. 189.
- (10) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 82.
- (11) Gómez Alonso, Rafael. Análisis de la imagen. Ediciones del Laberinto. Madrid. 2001. Pág. 62.
- (12) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 84 y 85.
- (13) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 91 y 92.
- (14) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 86.
- (15) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 140.
- (16) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 50.
- (17) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 50.
- (18) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. op. cit. Pág. 269.
- (19) Millerson, Gerald. Técnicas de realización y producción en televisión. IORTV. 1990. Pág. 115-117.
- (20) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 87 y 88.
- (21) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 124.
- (22) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 124.
- (23) Millerson, Gerald. op. cit. Pág. 123.
- (24) Millerson, Gerald. op. cit. Pág. 123.
- (25) Sanchez, Rafael C. Montaje cinematográfico. Arte de movimiento. Ed. Aquis. Santiago de Chile. 3ra edición. 1991. Pág. 138.
- (26) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 134.
- (27) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 135.
- (28) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. Op. cit. Pág. 92 y 93.
- (29) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. op. cit. Pág. 190.
- (30) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 94.
- (31) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 95.
- (32) Millerson, Gerald. op. cit. Pág. 135.
- (33) Millerson, Gerald. op. cit. Pág. 392.
- (34) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 98.
- (35) Vilches, Lorenzo. Teoría de la imagen periodística. Editorial Paidós. Barcelona. 2da Edición. 1993. Pág. 68.
- (36) Vilches, Lorenzo. op. cit. Pág. 73.
- (37) Millerson, Gerald. op. cit. Pág. 396.
- (38) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 79.
- (39) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 82.
- (40) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 79.
- (41) Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Editorial Paidós. Barcelona. 1999. Pág. 193.
- (42) Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. op. cit. Pág. 202.
- (43) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 103.
- (44) Sanchez, Rafael C. op. cit. Pág. 239.
- (45) Beltrán Moner, Rafael. Ambientación musical. IORTV. Madrid. 2da edición. 1991. Pág. 64.
- (46) Wolf, Mauro. La investigación de la comunicación de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 2da. Edición. 1991. Pág. 281.
- (47) Jost, P. Y Gaudreault, M. El relato cinematográfico. Ed. Paidós. Barcelona. 1ra edición. 1999. Pág. 123.

- (48) Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. op. cit. Pág. 183.
- (49) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 84.
- (50) Millerson, Gerald. op. cit. Pág. 175.
- (51) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. op. cit. Pág. 254.
- (52) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. op. cit. Pág. 255.
- (53) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. op. cit. Pág. 255.
- (54) Jost, P. Y Gaudreault, M. op. cit. Pág. 119.
- (55) Jost, P. Y Gaudreault, M. op. cit. Pág. 128.
- (56) Jost, P. Y Gaudreault, M. op. cit. Pág. 133.
- (57) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 162.
- (58) Gómez Alonso, Rafael. op. cit. Pág. 163.
- (59) Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. op. cit. Pág. 224.
- (60) Sanchez, Rafael C. op. cit. Pág. 246.
- (61) Vilches, Lorenzo. op. cit. Pág. 80.
- (62) La información de este párrafo fue obtenida de los apuntes de clase de la materia *News Reporting & Editing for TV*. 1999. Prof. Marty Gonzalez. Broadcasting and Electronic Communication Arts Department. San Francisco State University. EEUU.
- (63) Grijelmo, Alex. El estilo del periodista. Editorial Taurus. España. 5ta edición. 1998. Pág. 41.
- (64) Puente, Soledad. op. cit. Pág. 78.
- (65) Grijelmo, Alex. op. cit. Pág. 29 y 30.
- (66) Puente, Soledad. op. cit. Pág. 112.
- (67) Puente, Soledad. op. cit. Pág. 56.
- (68) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 52.
- (69) Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. op. cit. Pág. 59.

Bibliografía

- Alsina, Miquel Rodrigo. La construcción de la noticia. Ed. Paidós. Barcelona. 1989.
- Apuntes de clase de la materia *News Reporting & Editing for TV*. 1999. Prof. Marty Gonzalez. Broadcasting and Electronic Communication Arts Department. San Francisco State University. EEUU.
- Bandrés, Elena; García Avilés, José; Pérez, Gabriel y Pérez, Javier. El periodismo en la televisión digital. Ed. Paidós, Barcelona, 2000.
- Beltrán Moner, Rafael. Ambientación musical. IORTV. Madrid. 2da edición. 1991.
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. Cómo analizar un film. Ed. Paidós. Barcelona. 2da edición. 1996.
- Enciclopedia Hispánica. Lexipedia. Tomo II.
- Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Editorial Paidós. Barcelona. 1999.
- Gómez Alonso, Rafael. Análisis de la imagen. Ediciones del Laberinto. Madrid. 2001.
- González, Fernando. ¡¡¡Último Momento!!! La cocina de la noticia. Ed. Colihue. Buenos Aires. 1998.
- Grijelmo, Alex. El estilo del periodista. Editorial Taurus. España. 5ta edición. 1998.
- Jost, P. Y Gaudreault, M. El relato cinematográfico. Ed. Paidós. Barcelona. 1ra edición. 1999.
- Manual de estilo. Arte Gráfico Editorial Argentino S.A. Clarín. Argentina. 1997.
- Millerson, Gerald. Técnicas de realización y producción en televisión. IORTV. 1990.
- Sanchez, Rafael C. Montaje cinematográfico. Arte de movimiento. Ed. Aquis. Santiago de Chile. 3ra edición. 1991.
- Vilches, Lorenzo. Teoría de la imagen periodística. Editorial Paidós. Barcelona. 2da Edición. 1993.
- Wolf, Mauro. La investigación de la comunicación de masas. Ed. Paidós. Barcelona. 2da. Edición. 1991.

