

Realización televisiva

Colección
CLAVES DE LA COMUNICACIÓN

Coordinadores:
Raúl Eguizabal Maza
Antón Álvarez-Ruiz



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Realización televisiva

Juan A. Valentín-Gamazo
Emma Camarero



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Cubierta y diseño de la colección: Esther García Ribas.
El Estudio, Facultad de Ciencias de la Información, UCM

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

© Juan A. Valentín-Gamazo
Emma Camarero

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
www.sintesis.com

ISBN: 978-84-9171-400-2
Depósito Legal: M. 24.819-2019

Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Presentación	11
1. Introducción a la realización televisiva	13
1.1. ¿Qué es realizar?	13
1.2. Historia y evolución de la realización televisiva	15
1.2.1. Nacimiento y primeros años de la televisión (finales siglo XIX-1945)	15
1.2.2. 1950-1980. La expansión e implantación a nivel mundial	17
1.2.3. La televisión como <i>showbusiness</i> . La tecnología virtual, el desembarco en internet y la interacción del espectador	19
Preguntas de autoevaluación	21

Parte I

Técnicas y lenguaje de la realización televisiva

2. El lenguaje audiovisual en televisión	25
2.1. Narrar para televisión es conocer el lenguaje audiovisual	25
2.2. Los planos	26
2.3. Los movimientos de cámara	29
2.3.1. Movimientos físicos	29
2.3.2. Movimientos ópticos	31
2.4. Principales técnicas de realización en televisión	32

2.4.1. Escena maestra o <i>master shot</i>	32
2.4.2. Técnica de toma triple u <i>overlap</i>	34
2.4.3. Recursos	35
2.5. La realización multiinformación o multipantalla	35
2.6. Contenidos. Diseño de escaletas y cronogramas	36
Preguntas de autoevaluación	38
3. Iluminación	41
3.1. Conceptos básicos de iluminación	41
3.2. Iluminación actualizada: <i>support</i> , iluminación de espectáculos, platós de televisión, decoración por iluminación	47
3.2.1. Iluminación en plató. La parrilla de iluminación	47
3.3. <i>Video Wall</i> , pantallas de led, suelos iluminados, suelos con pantallas ...	48
3.4. Resolución de pantallas, las pantallas como decorados	49
3.5. Programación de efectos de iluminación en coordinación con la mesa de mezclas	50
3.6. Iluminación ENG	50
Preguntas de autoevaluación	51
4. Sonido	53
4.1. Introducción	53
4.2. Conceptos básicos, tipos de micrófonos	54
4.3. Colocación de micrófonos	56
4.4. Equipo de sonido básico: ENG	57
4.5. Sonido en los diferentes géneros de programas de televisión	57
4.5.1. Sonido en programas informativos	57
4.5.2. Sonido en programas musicales	58
4.5.3. Sonido en series dramáticas, teatros	59
4.5.4. Sonido en documentales	59
4.5.5. Sonido en magazines	59
4.6. Equipo de sonido básico para platós de grabación televisiva	60
4.6.1. Mezcladores de edición	60
4.6.2. Diseño de sonido estéreo	61
4.7. Trabajo de grabación en mezclas de audio	62
4.8. Dinámica de trabajo sonoro en el control de realización	64
4.8.1. Operación de sonido en informativos	64

4.8.2. Operación de sonido en programas de entretenimiento	67
4.8.3. Operación de sonido en unidades móviles	70
4.9. <i>Playbacks</i> , minutados, grabación de <i>off</i>	73
4.10. Tratamiento del sonido	74
4.11. El altavoz, sonido digital 2.1 y 5.1	74
Preguntas de autoevaluación	76
5. Decoración	79
5.1. Decoración clásica, conceptos básicos	79
5.2. Tipos de espacios escénicos	80
5.2.1. Decorados de programas informativos	81
5.2.2. Decorados de programas de entretenimiento	83
5.2.3. Decorados de programas dramáticos y series	86
5.3. Diseño de decoración por ópticas de cámara, <i>book</i> de encuadres y cámaras, planos y plantas, puesta en escena y logística de plató y sets ...	87
5.4. La concepción espacial del realizador, el regidor	88
5.5. Decorados virtuales y croma key, realidad aumentada	89
Preguntas de autoevaluación	92
Parte II	
Sistemas de realización televisiva.	
Configuración de espacios.	
Tecnología de realización televisiva	
6. Organización espacial y dinámica de trabajo	97
6.1. La empresa audiovisual	97
6.2. Estructura básica de producción audiovisual	97
6.3. Producción de programas informativos diarios	99
6.4. Producción de programas de entretenimiento	101
6.5. Sistemas de producción comunes a informativos y programas	102
6.6. Platós de informativos y programas	103
6.7. El control de realización	106
6.8. Redacción, locutorios, archivo y documentación	108
6.9. Unidades móviles y sistemas de conexión de señal de televisión	110
Preguntas de autoevaluación	113

7. Tecnología propia de la realización televisiva	115
7.1. La afinidad tecnológica	115
7.2. Formatos y compresiones	116
7.2.1. Formatos en SD o en HD	117
7.2.2. Códecs	118
7.3. Equipos ENG	120
7.3.1. Cámaras de grabación en televisión	121
7.4. Los nuevos dispositivos de la realización: steadicam, spidercam, cabezas calientes, drones, grúas, slides	127
7.5. Recursos de última generación para platós: robóticas, teleprompter, discos duros y pantallas interactivas	130
Preguntas de autoevaluación	132
8. Posproducción	135
8.1. Introducción al concepto de acceso aleatorio	135
8.2. Software y sistemas de posproducción. La edición no lineal	136
8.3. Efectos especiales, etalonaje digital, efectos 3D y efectos cromas	140
8.4. Banda sonora y posproducción de audio	142
8.5. Infografía, el grafismo en realización	143
8.6. Rotulación y generadores de rótulos, los sistemas inteligentes	145
8.7. Generadores de efectos y mezcladores	146
8.8. Plataformas de emisión: Control Air, iNEWS	148
8.9. Interacción entre plataformas y sistemas técnicos de diferentes empresas, software libre	150
Preguntas de autoevaluación	151

Parte III

Tipos de realización televisiva

9. Realización multicámara	155
9.1. La tarea básica de un realizador	155
9.2. <i>Live on air</i> , el directo	158
9.2.1. Los programas de entretenimiento	159
9.2.2. Los programas informativos	159

9.3.	<i>Live on tape</i> , programa grabado con técnica de directo	160
9.3.1.	Realización por bloques, <i>edit show</i> o <i>blocking direct</i>	160
9.3.2.	Realización por bloques con montaje posterior y posproducción	160
9.4.	Retransmisiones multicámara fuera del estudio	161
9.4.1.	Preproducción	161
9.4.2.	La localización	162
9.4.3.	La producción	163
9.5.	Géneros y formatos	164
9.5.1.	Retransmisiones de programas informativos	164
9.5.2.	Retransmisiones de eventos y tradiciones	165
9.5.3.	Retransmisiones culturales	165
9.5.4.	Retransmisiones taurinas	167
9.5.5.	Retransmisiones deportivas, fútbol	168
9.5.6.	Otras retransmisiones deportivas en sala y exteriores	174
9.6.	El deporte como espectáculo, grandes eventos	175
9.7.	Olimpiadas y eventos deportivos nacionales	177
9.8.	Formatos de entretenimiento y espectáculo. Procesos de realización	178
9.9.	Géneros y formatos de ficción televisiva. Procesos de realización	181
9.9.1.	<i>Sitcoms</i>	181
9.9.2.	Series de ficción	183
9.9.3.	Telenovelas y culebrones	184
	Preguntas de autoevaluación	185
10.	Realización monocámara, metodología y formatos	187
10.1.	La base del discurso audiovisual	187
10.2.	La estructura narrativa de la noticia y el reportaje	188
10.3.	Realización monocámara en exteriores. Géneros y formatos	189
10.3.1.	Formatos de contenidos informativos	190
10.3.2.	Informativos no diarios clásicos	192
10.3.3.	Dinámica de trabajo en informativos no diarios	193
10.4.	Estilos y técnicas de realización monocámara en exteriores	196
10.5.	Nuevos formatos audiovisuales en internet	197
10.6.	Las series, el desarrollo cinematográfico de la televisión	198
	Preguntas de autoevaluación	199

11. Realización televisiva para internet	201
11.1. Interactividad y realización televisiva	201
11.2. Internet y la televisión. Nuevas formas y modelos a la hora de pensar la realización	203
11.3. Programas televisivos en <i>live streaming</i>	205
11.3.1. La utilización de aplicaciones online en la realización televisiva: Twitter, Facebook y otras redes sociales	206
Preguntas de autoevaluación	209
 Solucionario	 211
 Bibliografía	 215



Contenidos digitales

1. Introducción a la realización televisiva.
2. El lenguaje audiovisual en televisión.
3. Iluminación.
4. Sonido.
5. Decoración.
6. Organización espacial y dinámica del trabajo.
7. Tecnología propia de la realización televisiva.
8. Posproducción.
9. Realización multicámara.
10. Realización monocámara, metodología y formatos.
11. Realización televisiva para internet.

2

El lenguaje audiovisual en televisión

2.1. Narrar para televisión es conocer el lenguaje audiovisual

Hablar y entender correctamente el lenguaje audiovisual no es una tarea fácil. En un mundo en el que continuamente nos bombardean con mensajes que utilizan la imagen en movimiento como principal formato, es fácil caer en el error de creer que somos capaces de entender en toda su extensión aquello que las imágenes tratan de transmitir, ya sea en el cine, en internet o en televisión. Por ello, el primer paso profesional en el mundo de la realización televisiva pasa, irremediablemente, por adquirir las habilidades que nos permitan trabajar con el lenguaje audiovisual en toda su extensión. Si definimos este como la comunicación que se realiza a través de la vista y del oído, afirmaremos que toda realización televisiva utiliza el lenguaje audiovisual como principal y prácticamente único vehículo comunicativo. La televisión adapta al medio este lenguaje con el objetivo de transmitir ideas y sensaciones, ajustándolas a los diferentes públicos o *targets* a los que se dirige.

Como en cualquier lenguaje, en el idioma audiovisual también encontramos aspectos morfológicos (elementos sonoros y audiovisuales), sintácticos (planos, movimientos de cámara, iluminación, etc.), estéticos, semánticos (recursos visuales tales como la elipsis) e incluso didácticos. Aquellos que más estrechamente se relacionan con la realización televisiva son los morfológicos, semánticos y estéticos, por cuanto el realizador busca atraer la atención y generar sensaciones en el espectador a través del uso, principalmente, de estos elementos. Dado que algunos de estos elementos, como la iluminación o los efectos sonoros y visuales, se desarrollan ampliamente en otros capítulos, en este vamos a ocuparnos esencialmente

de aquellos que tienen lugar durante el proceso de realización televisiva, y que hacen referencia, esencialmente, a la sintaxis del lenguaje audiovisual.

2.2. Los planos

Si hablamos de aspectos sintácticos, la unidad de menor medida del lenguaje audiovisual se denomina plano o *shot*, en inglés, y es esencial saber cómo utilizarlo en sus diferentes modalidades si queremos que una realización televisiva sea de calidad, ya que el sentido que otorgaremos a los objetos y las personas será completamente distinto según utilicemos un tipo de plano u otro.

El plano define el conjunto de fotogramas que se genera cada vez que grabamos y dejamos de grabar por un periodo ininterrumpido de tiempo, generando una única toma. De ahí el nombre en inglés, *shot* (“disparo”). A su vez, el plano se clasifica en dos categorías según su naturaleza: por encuadre (es decir, por la distancia de la cámara respecto al sujeto y al entorno) y por angulación (que señala la posición de la cámara respecto al sujeto y al suelo). A la hora de clasificarlos, se suelen enumerar de mayor a menor tamaño (figura 2.1):

- *Plano panorámico (extreme long shot)*. Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje. Introduce al espectador en la situación, le ofrece descripción y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele colocarse al comienzo de una secuencia narrativa. En general, su duración en pantalla suele ser mayor que la de un primer plano o un plano corto, para que el espectador pueda orientarse y asimilar toda la información. A veces se usa cargado de sentido dramático, para enfatizar la pequeñez o soledad del hombre en medio de la naturaleza o la gran ciudad.
- *Gran plano general o de conjunto, GPG (long shot)*. Es el plano que mejor refleja al personaje y el inmediato espacio que le rodea. El paisaje ha desaparecido y van tomando protagonismo los decorados y los personajes, cuyos movimientos son ahora reconocibles. Al contener todavía numerosos elementos, su duración debe permitir que entendamos toda la información que se contiene en el plano.
- *Plano general, PG (full shot)*. Abarca la figura humana entera, centrada y encuadrada con aire por arriba y por abajo, de una forma armónica. Puede hacer referencia también a animales u objetos como coches, electrodomésticos, mobiliario, etc. La atención se centra ahora en la persona u objeto y el entorno prácticamente desaparece. Como un subtipo del plano general o de conjunto, habría que nombrar al plano en profundidad, que es aquel que coloca a los objetos o personas dentro del encuadre a diferentes distancias.

- *Plano americano, PA (american shot)*. Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra a la altura de las rodillas. Se empezó a utilizar en los wésterns para poder cerrar el plano al máximo sobre el sujeto, pero permitiendo que se vieran las pistolas que los vaqueros llevaban colgadas de la cintura. En televisión es uno de los planos que más se utilizan (figura 2.2).
- *Plano medio, PM (medium shot)*. Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido, generalmente de cintura para arriba –aunque también puede ser de cintura para abajo en realizaciones donde es interesante ver el movimiento de las piernas, como un baile–, y dirige la atención del espectador hacia la persona, que es la medida del plano. Gracias a este encuadre, el espectador puede leer la expresión facial del personaje además de obtener una información más detallada (figura 2.3).
- *Plano corto, PC (short shot)*. La figura humana adquiere ya contenido psicológico, ya que este plano, cuya línea inferior parte de las axilas, permite que el espectador reconozca la expresión facial del personaje. Tiene un contenido mucho más dramático y subjetivo que los anteriores, al hacernos partícipes de las emociones de las personas, que pueden llegar a ocupar toda la pantalla.
- *Primer plano, PP (close up shot)*. Encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. Los rostros llenan la pantalla. En televisión, tanto el plano corto como el primer plano son muy utilizados en las entrevistas en plató, combinando ambos y predominando el primer plano cuando se busca acercar las emociones del entrevistado al espectador, ya que tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje.
- *Primerísimo primer plano, PPP (extreme close up)*. Este plano encuadra al rostro humano desde la barbilla hasta la frente, concentrando la atención en la expresión del rostro. Se utiliza para que el espectador no pase por alto las emociones de la persona encuadrada. Desde el punto de vista narrativo nos puede transmitir información sobre los sentimientos, analiza psicológicamente las situaciones y describe con detenimiento a los personajes.
- *Plano detalle, PD (insert shot)*. Primerísimos planos de objetos o partes de personas, como una mano, un ojo, etc. Narrativamente, se introducen entre dos planos para que el espectador tome conciencia de la importancia de un objeto o movimiento del sujeto en el desarrollo de la acción. En televisión, un clásico plano detalle es, por ejemplo, el que muestra la mano del concursante en el pulsador para responder a una pregunta en un concurso.

Además de estos planos, existen otros que hemos de mencionar por su importancia en el medio televisivo:

- *Plano sobre el hombro*: cuando se toma a dos personas en diálogo, una de espaldas (desde el cogote) y otra de frente, que abarca dos tercios de

la pantalla. Este plano se utiliza habitualmente en aquellas entrevistas en plató o decorado donde el entrevistador tiene un especial protagonismo.

- *Plano subjetivo o punto de vista*: cuando la cámara sustituye la mirada de un personaje. Este tipo de planos se utiliza especialmente en programas de reporterismo o investigación.

Esta clasificación hace referencia, como hemos visto, al tamaño del plano y su relación con el límite del encuadre. Pero existen otros tipos de planos que se clasifican por la angulación de la cámara con respecto al eje:

- *Plano frontal*. También llamado plano normal o plano neutro, el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y delante del sujeto que se está grabando, a la altura de los ojos.
- *Plano picado*. La cámara se coloca más alta que el sujeto y se angula hacia abajo. A igual que el plano contrapicado que veremos a continuación, tiene un enorme efecto dramático, ya que tenderá a empequeñecer al sujeto. En el caso de que se trate de una persona, la mostrará al espectador en una situación de inferioridad. Se usa especialmente cuando desde un punto de vista psicológico queremos dar sensación de poder sobre el sujeto (figura 2.4).
- *Plano contrapicado*. Al contrario que el anterior, la cámara se coloca más baja que el objeto, lo que aumenta la sensación de altura y grandiosidad de este (figura 2.5).
- *Plano aéreo o cenital*. También denominado “a vista de pájaro”, la cámara filma desde bastante altura con respecto al sujeto (desde una torre, avión, helicóptero, spidercam, etc.). Suele utilizarse para planos panorámicos o donde interesa conocer la situación de los sujetos en el espacio. Por ello cada vez se utiliza más en retransmisiones deportivas, como partidos de fútbol, tenis, automovilismo, ciclismo, etc. Es un tipo de plano que, gracias a los avances tecnológicos, cada vez es más fácil de realizar, y por ello muy utilizado, ya que suelen ser muy espectaculares y estéticamente muy atractivos.
- *Plano nadir*. Es aquel en el que el punto de vista de una cámara se encuentra perpendicular respecto del suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de abajo hacia arriba. Es un plano que ofrece unos usos muy limitados por lo excepcional de su punto de vista, pero que adquiere gran espectacularidad, especialmente si se realiza con sujetos en movimiento, tales como paracaídas, saltos, etc.
- *Plano holandés u aberrante*. La cámara se sitúa en un ángulo de unos 45° con respecto a la horizontal, generando una sensación de inestabilidad y dinamismo provocada por el protagonismo de las líneas diagonales (figura 2.6).

La utilización de cada uno de los planos vendrá determinada principalmente por el criterio del realizador, quien debe decidir dónde y cómo colocar las cámaras y qué plano seleccionar en cada momento. El conocimiento del lenguaje de los planos, así como el sentido estético de cada realizador, marcará el estilo de cada emisión o programa. Especialmente en las retransmisiones multicámara, saber elegir en cada momento y sobre la marcha el plano más conveniente y atractivo para el espectador es todo un arte que diferencia a los buenos realizadores televisivos.

2.3. Los movimientos de cámara

Las grandes producciones televisivas han hecho de los movimientos de cámara su seña de identidad. Gracias a los avances tecnológicos, los realizadores cuentan con una gran cantidad de herramientas que permiten crear movimientos de cámara realmente espectaculares y que van de lo más grande a lo más pequeño, del movimiento más rápido a la cámara súper lenta.

A grandes rasgos, podemos hablar de dos tipos de movimientos de cámara: movimientos físicos y movimientos ópticos. Ambos pueden combinarse en movimientos mixtos que incluyen, por ejemplo, un *travelling* –movimiento físico– con un *zoom* –movimiento óptico–. Las combinaciones son múltiples y generan una gran variedad de encuadres que enriquecen la realización televisiva.

2.3.1. Movimientos físicos

La cámara se desplaza en cualquier dirección. Existen dos grandes clasificaciones para los movimientos físicos:

1. Movimientos sobre el eje de la cámara o panorámica. Pueden ser verticales (*tilt*), horizontales (*pan*), diagonales, combinadas e incluso circulares. En la mayoría de los casos la cámara se sitúa sobre un trípode y gira sobre una plataforma esférica denominada cabeza del trípode o rótula. No hay, por tanto, desplazamiento de la cámara ni cambio de perspectiva. Es el movimiento más instintivo y sencillo a la hora de resolver problemas como filmar un gran espacio en un solo plano, reencuadrar, enfatizar la profundidad, acompañar una acción de movimiento o conectar dos o más puntos de interés.

La panorámica no es, desde luego, el movimiento más espectacular, pero resulta enormemente eficaz cuando se utiliza de forma correcta. Por la atención que genera en el espectador al conectar dos puntos de interés, se considera el movimiento de cámara más “manipulador”, por cuanto es capaz de generar conexiones emocionales entre dos puntos o elementos tan solo con el movimiento de la cámara.

A pesar de ser un movimiento aparentemente sencillo, llevarlo a cabo de forma correcta no siempre es fácil, por lo que hay que tener en cuenta algunas normas al efectuar una panorámica:

- a) La composición final es tan importante como la inicial.
- b) Si no existe un buen motivo que justifique la panorámica, el espectador se sentirá defraudado.
- c) Es esencial la elección de una velocidad adecuada y constante durante todo su desarrollo.
- d) Se deben buscar conexiones visuales tales como objetos en movimiento, elementos verticales u horizontales, puntos de entrada y salida, etc.
- e) En la panorámica debemos prever el espacio que necesita un sujeto en movimiento para realizarla de forma armónica.
- f) Hay que prestar atención a los grandes espacios: a mayor vacío en la composición, más se notan los defectos de velocidad.
- g) Si se realizan movimientos combinados, estos deben tener una clara conexión lógica para no “marear” al espectador.

2. Movimientos con desplazamiento de la cámara o *travelling*. La cámara se mueve físicamente en cualquier dirección, desplazándose de su eje, acercándose y alejándose de los objetos. Puede llevarse a cabo a través de numerosas técnicas, como montar la cámara en unos raíles –que es lo que originariamente se conocía como *travelling*–, en un carro o *dolly*, en una grúa, con *steadicam* e incluso con la cámara al hombro. Los avances tecnológicos en el ámbito de la cinematografía y la realización televisiva han permitido que el *travelling* adquiriera una espectacularidad nunca vista con el uso de cámaras en helicópteros (*Wescam*), drones, cámaras sobre cables (*spidercams*) o estabilizadores (*gimbals*) (figura 2.7).

Es posible, además, la combinación de varias de estas técnicas. Una de las más usuales en televisión, por la espectacularidad del movimiento que genera, es la utilización combinada de los raíles y la grúa extensible (*technodolly*).

Gracias al *travelling* se hizo posible el denominado plano secuencia, en el que en una toma única se hacen todos los cambios y movimientos de cámara necesarios.

El *travelling* posee cierto poder hipnótico, al potenciarse la identificación cámara-sujeto. Nos permite, además, viajar de lo general a lo específico, acercarnos o alejarnos de la acción. Entre los principales tipos de *travelling* podemos destacar los siguientes:

- *Travelling in*: potencia la identificación del espectador al acercarse al sujeto.
- *Travelling out*: se aleja del sujeto, que permanece estático, provocando el efecto contrario del *travelling in*.

- *Travelling descriptivo*: se aleja del objeto, permitiendo conocer el contexto donde se encuentra, pasando de un plano corto (incluso un primer plano) a un plano general.
- *Travelling de acompañamiento*: el sujeto se mueve y la cámara lo hace a la vez, situada bien delante del sujeto o a su lado. Genera una gran sensación de dinamismo.
- *Travelling de seguimiento*: la cámara avanza a la vez que el sujeto, siguiéndolo desde atrás. Es un movimiento muy subjetivo, apropiado para escenas de persecución.
- *Travelling-zoom*: se trata de una técnica que combina un movimiento físico, el *travelling*, con uno óptico, el *zoom*. Mientras acercamos la cámara con un *travelling* se realiza un *zoom* que aleja el fondo, mientras que el objeto en primer término se acerca. Es un movimiento muy espectacular y arriesgado, ya que genera una sensación de sorpresa en el espectador al tratarse de un movimiento no real.

2.3.2. *Movimientos ópticos*

A partir de la década de 1960 del siglo xx, los avances en la tecnología de las ópticas y lentes de las cámaras cinematográficas revolucionaron la forma de realizar, especialmente cuando los objetos que se filman se mantienen siempre a la misma distancia física, sin posibilidad de acercar la cámara. Los principales movimientos ópticos que podemos distinguir son dos:

1. *Zoom*. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. También se llama *travelling* óptico, aunque, a diferencia del *travelling*, con el *zoom* los objetos que se acercan se comprimen. Por lo tanto, transmitirá valores distintos, dada su diferente impresión óptica. Existen dos tipos de *zoom*:
 - a) *Zoom in*: el *zoom* de acercamiento cierra el ángulo de lente, reduce el ángulo de visión y aumenta el tamaño de la imagen. Tiende a disminuir la profundidad de campo y a desenfocar el fondo.
 - b) *Zoom out*: el *zoom* de alejamiento amplía el ángulo de visión, abre el ángulo de lente y disminuye el tamaño de la imagen. Tiende, por tanto, a ampliar la profundidad de campo y a no desenfocar el fondo.
2. *Foco*. El desplazamiento de foco (cuando enfocamos) puede ser considerado como un movimiento óptico, pues permite descubrir nuevos elementos dentro de un plano a partir de enmascararlos o desenmascararlos con el enfoque y el desenfoque, algo que determinará enormemente la profundidad de campo.

El uso del foco tiene casi siempre un importante componente estético, ya que los objetos desenfocados que se enfocan, y viceversa, generan una cierta sensación casi poética en la imagen. Existen diferentes tipos de movimientos de foco:

- a) *Movimiento del foco basado en la distancia*: es el clásico movimiento de foco que enmascara o emborrona objetos.
- b) *Movimiento arbitrario del foco o enmascaramiento del punto de foco*: se realiza con lentes o filtros especializados que logran discriminar la zona y la magnitud en la que se encuentra el foco dentro de la imagen, independientemente de la distancia del objeto a la cámara.
- c) *Movimiento de la profundidad de campo*: se produce un movimiento en la profundidad de campo a partir de cerrar o abrir el diafragma de una lente, revelando u ocultando detalles del plano en cuestión en la profundidad de la imagen.
- d) *Movimiento de manipulación de perspectiva*: se realizan movimientos que alargan, deforman, expanden o corrigen el foco y las líneas de perspectiva de la imagen, haciendo aparecer más anchos los objetos cercanos que los lejanos.

2.4. Principales técnicas de realización en televisión

Una mayor o menor cantidad de medios técnicos a nuestro alcance será la clave para que podamos hacer uso de diferentes técnicas de realización. Si los medios no son un límite, la creatividad y el tiempo disponible para editar el material rodado serán claves para elegir una técnica u otra. Las más utilizadas en realización televisiva, aunque no las únicas, son las denominadas *master shot*, *overlap* y la grabación de recursos.

2.4.1. Escena maestra o master shot

Una escena maestra es una técnica de rodaje en la que se filma la acción de la puesta en escena en su totalidad, desde el principio hasta su conclusión, de tal manera que pueda cortarse en cualquier punto, utilizando todos los elementos claves del lenguaje cinematográfico. Todos los profesionales de la realización televisiva deben conocer las técnicas y reglas básicas de la *master shot*, y aunque sus fundamentos no son complicados, tiene, sin embargo, muchos matices. En realización televisiva es muy común grabar toda la acción con al menos una cámara desde el inicio y hasta el final, para después proceder a grabar los intercortes u otros

puntos de vista, regularmente los acercamientos. Esto garantiza tener un plano de referencia de toda la acción que resulta sumamente útil para el trabajo de edición o realización en directo, en el cual se articularán todos los planos para dar coherencia audiovisual y ritmo.

Realizar con *master shot* facilita, además, el cambio de cámara durante los programas en directo, ya que siempre tendremos una cámara de referencia a la que el realizador puede volver en cualquier momento mientras decide qué plano “pinchar” a continuación. Hay varias maneras de filmar un máster, ya sea con la cámara inmóvil, emplazada en una angulación y distancia elegidas para mostrar la escenografía y los sujetos en su totalidad, o con la cámara en movimiento, acompañando a los sujetos en sus desplazamientos. A veces se utilizan las llamadas *mini master*, cámaras que cubren la acción con planos más cerrados, para dar mayor variedad de puntos de vista.

La forma más sencilla de realizar con *master shot* es dejar la cámara maestra estática en ciertos momentos, que se cubren con otras tomas intercaladas en directo o en edición, es decir, realizar en multicámara. No suele “romperse” la *master shot* con otro plano cuando hay movimiento del sujeto para evitar problemas de continuidad, salvo que se busque mostrar una reacción –un entrevistado sorprendido por la aparición del entrevistador– o enriquecer una acción con planos detalle –una *master* de coche en movimiento donde intercalamos el cuentakilómetros–.

En la técnica multicámara de escena maestra:

- Se pueden grabar de manera simultánea diferentes planos para ser insertados.
- Se deben usar varias cámaras para grabar desde varios ángulos, para que todas las posibilidades sean cubiertas.
- Esta técnica es especialmente eficaz cuando se graban acontecimientos que no pueden repetirse, como la final de una carrera de motos.
- Cuando se trabaja con actores *amateurs*, la técnica multicámara permite mayores posibilidades de ajustar la edición y elegir los mejores planos sin necesidad de repetir.
- Permite realizar diferentes tipos de planos a la vez, lo que enriquece la edición.

La técnica de la *master shot* implica un esfuerzo de personal técnico y de producción considerable, ya que deben planificarse de forma muy cuidadosa tanto los movimientos de los sujetos durante la realización como la colocación de las cámaras y el seguimiento que harán de ellos. Cuanto mayor sea el espacio donde se grabe y mayor el número de sujetos en movimiento, más compleja será la realiza-

ción con esta técnica. En cambio, facilitará mucho el proceso de edición y montaje, al obtener numerosos puntos de vista.

2.4.2. Técnica de toma triple u overlap

Al utilizar la técnica de la toma triple se genera una escena ininterrumpida donde impera en todo momento el sentido de continuidad. Para ello, el realizador plantea tres tomas consecutivas en cada ocasión. La acción al final de la primera toma se repite al inicio de la segunda y la acción al final de la segunda se repite al comenzar la tercera. Este esquema puede repetirse sucesivamente, pero siempre se deben tener muy en cuenta los posibles problemas de continuidad que pueden suceder en el paso de una toma a la siguiente.

El *overlap*, a diferencia de la *master shot*, requiere una organización previa mucho menos compleja, ya que la acción se parará y se retomará varias veces, por lo que incluso puede realizarse con una sola cámara. Es apropiada para producciones con tiempo muy limitado de grabación y edición, con bajo presupuesto y escasos medios técnicos –dificultades de iluminación, espacios poco atractivos para ser grabados en planos abiertos–, con acciones improvisadas y en las que el realizador pueda comenzar, parar y repetir cualquier parte si lo estima necesario. Exige una gran concentración por parte del realizador o del cámara, quienes deben tener la suficiente experiencia como para haber montado previamente la escena en su imaginación y evitar así caer en errores de continuidad, que es el mayor peligro que entraña el *overlap*.

La técnica de la toma triple también puede utilizar múltiples cámaras para cualquier parte de una acción que ha de ser escenificada en plano general, tal como el principio y final de una secuencia, para luego filmar la acción intermedia solapadamente –*overlapping*–. Permite una mayor libertad al filmar, porque se puede dividir la acción en pequeñas partes e improvisar, si es necesario, según avanza el rodaje. Solo se necesita que casen los principios y los finales de plano, con lo que se evita la repetición de la secuencia entera. De esta manera se hace mucho más sencilla la filmación improvisada de acciones largas o difíciles, ya que el operador únicamente necesita preocuparse de tres planos al mismo tiempo. Si se solapan todos los planos apropiadamente y se consigue que la acción case, los problemas de montaje se reducen al mínimo.

Esta técnica es apropiada para rodar acciones que necesitan ser expuestas en un orden concreto para ser entendidas, como experimentos de laboratorio, ensamble de maquinaria, movimientos militares, etc. Como aspectos negativos, si la técnica no se aplica correctamente el *overlap* puede dar como resultado un conjunto de ángulos de cámara, planos y duraciones extraños, basados en decisiones improvisadas. Se necesita mucha concentración y una planificación adecuada si queremos sacar todo el partido a esta técnica.

2.4.3. Recursos

Los recursos son planos adicionales que se toman en un momento determinado para, como se dice en el argot televisivo, “cubrirse”. Ello significa que estos planos no tienen una utilidad concreta cuando son grabados, pero en muchas ocasiones van a ser de enorme eficacia, porque pueden ayudar a cubrir errores y dar variedad visual.

Aunque muchas veces nacen de la improvisación, los recursos deben grabarse teniendo en cuenta el contexto en el que vamos a trabajar. Por ejemplo, si estamos entrevistando a una diseñadora de moda, lo normal será que utilicemos recursos de esa persona en su taller, durante la presentación de una colección, saludando en la pasarela, etc. En ciertos momentos de la entrevista los recursos nos servirán para mantener la continuidad, o para evitar los saltos que se producen en el montaje cuando utilizamos dos planos muy parecidos seguidos. También nos pueden servir como transición durante una realización, para cambiar el contexto o el tema de una manera más elegante o para enmendar errores que haya habido durante la grabación.

Los recursos también pueden proceder de archivo –por ejemplo, al hablar de una persona que ya no está viva, utilizando imágenes de su infancia, vida profesional, etc.–. Pueden ser de muy diverso formato, como fotografías, recortes de prensa, audios, etc. Lo importante es saber seleccionar los recursos más apropiados en cada momento. Es fundamental, en caso de que sean grabados expresamente para el programa que estemos realizando, que tengan un buen sonido, aunque en la mayoría de los casos se colocan en una pista de vídeo adicional y se utiliza el audio de la pista de vídeo principal o de la realización, si se trata de un directo.

2.5. La realización multiinformación o multipantalla

La multipantalla en televisión es un fenómeno relativamente reciente que viene precedido de varios avances tecnológicos, que van desde el extraordinario desarrollo de la utilización de información en formato virtual e interactivo durante la realización de los programas televisivos, la tendencia del usuario de ver la televisión mientras realiza otra acción simultánea en otro dispositivo (*smartphone, tablet*), o el aumento del tamaño de las pantallas en nuestros hogares, que nos permiten ver, con excelente calidad, diversas acciones o programas de forma simultánea. El futuro de la realización en televisión es claramente multipantalla, la tendencia es a que cada vez más se trasvase desde la televisión de siempre hacia las nuevas opciones.

Son muchas las cadenas de televisión que han buscado una forma de realización más “agresiva”, donde el espectador pueda tener diferentes opciones en