

**UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA**

**ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA**

**Licenciado en Comunicación Audiovisual**

---



**UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA**

# **“Preproducción y producción de un magacín televisivo.”**

***TRABAJO FINAL DE CARRERA***

Autor/es:

**José Luis Valero Alcalá**

Director/es:

**D<sup>a</sup>. Emilia Victoria Enríquez Carrasco**

***GANDIA, 2013***

## ÍNDICE

Introducción.	2
1. Marco teórico y estado de la cuestión.	3
2. Popular Televisión del Mediterráneo.	6
2.1. La cadena.	6
2.2. El programa. Revista de Sociedad TV.	7
2.3. Géneros trabajados en el programa.	12
3. Sistemas electrónicos de edición no lineal.	19
3.1. Conceptos elementales.	20
4. Software. De edición o composición.	23
4.1. Programas de edición.	23
4.2. Programas de composición de efectos.	25
5. El montaje.	27
5.1. Relaciones entre planos.	27
5.2. Tipos de montaje: continuo.	29
5.3. Tipos de montaje: discontinuo.	30
6. Conclusiones.	32
7. Bibliografía.	33
8. Anexos.	35

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación es el resultado de un periodo de seis meses de prácticas en Televisión del Mediterráneo, concretamente en el programa "*Revista de Sociedad TV*". Prácticas tramitadas a través del Servicio Integrado de Empleo y Prácticas de la Escuela Politécnica Superior de Gandia.

Nace con la intención de acercar a todo aquel interesado cuál es el proceso de creación audiovisual que se sigue hoy día en las televisiones autonómicas de las que, a menudo, somos consumidores. Sin embargo, no es sólo una aproximación al funcionamiento de estas cadenas, va más allá y se centra en la figura del editor de vídeo en los procesos previos a la emisión: la edición o el montaje de piezas audiovisuales para programas de televisión.

## 1. MARCO TEÓRICO

Nos encontramos en la era digital. El avance incesante de las nuevas tecnologías ha contribuido para aunar conceptos, formas de trabajo, profesiones, etc. Por ello, hoy en día se hace difícil diferenciar entre montaje o edición, ya que el soporte informático con el que se trabajan es el mismo.

Desde el antiguo "corta y pega" del celuloide a ojo y con tijeras, el montaje ha cambiado mucho. Al principio, las primeras películas fueron ordenadas y montadas a manos por los mismos directores, y no fue hasta la aparición de la primera moviola cuando el trabajo en la sala de montaje dio el primer paso de su breve historia. Poco después, gracias a la irrupción del sonido, fue cuando se produjo el verdadero cambio radical del montaje. Ahora, además de la imagen, había que montar el sonido y hacer que ambos estuviesen sincronizados. A la continuidad de elementos en la imagen se le añadieron entonces los de sonido.

Se hizo necesaria la aparición de técnicos especializados, y con la aparición de las grandes compañías de producción y distribución se configuraron también los equipos técnicos y los flujos de trabajo. Donde antes las decisiones las tomaba únicamente el director, las opiniones pasaron a ser discutidas entre tres personas: el productor, el guionista y el montador.

En la era del montaje clásico, un equipo básico estaba compuesto por un montador jefe, un ayudante y un auxiliar. El primero de ellos señalaba en la moviola con un lápiz los puntos de corte. Tras esto, el ayudante la instalaba en los rodillos y ejecutaba uno de los trabajos más mecánicos, el corte y el empalme o "corta y pega". Al mismo tiempo, el auxiliar archivaba y enumeraba las diferentes tomas aunque algunas hubieran sido descartadas. Finalmente, el montador jefe revisaba todo el material y se dejaba listo para obtener las copias de distribución necesarias.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Conceptos interpretados de la obra: DANCYGER, Ken.: *Técnicas de edición en cine y vídeo*. Barcelona: Gedisa. 1999.

La llegada del vídeo complementa una profesión comprometida con la técnica audiovisual. Resulta curioso que con la llegada de éste a la televisión en España, el "montador" se convierta en "editor", y el "montaje", en "edición. ¿Por qué? Pues principalmente porque los profesionales de las ondas catódicas quisieron independizarse del lenguaje cinematográfico.

El vídeo trajo consigo nuevas posibilidades para hacer un montaje a posteriori. La terminología referente al montaje en el mundo del vídeo es, entre los profesionales del medio y en las publicaciones especializadas, aún más compleja y equívoca que en el aspecto cinematográfico. Aquellos que confiaban en las posibilidades del vídeo, pero también conocían la eficacia y los mejores resultados artísticos del cine, retomaron el viejo término de la cultura latina europea "montaje". Otros, más conectados a la imagen televisiva prefirieron seguir usando "editar", por estar mejor implantada en su medio y quizá más enlazada a los aspectos tecnológicos.

La diferencia entre ambas definiciones, más allá del aspecto terminológico, es que los procesos de trabajo entre ellos son distintos, pudiendo en este caso hablar de edición no lineal y lineal.

Como hemos dicho, estamos en la era digital y, aunque todavía la filmación de largometrajes en este tipo de sistemas avanza a paso firme, en el terreno del montaje ya son casi todas el número de películas montadas en estos nuevos soportes. Al igual que el vídeo analógico convive con el vídeo digital, cualquier producto en vídeo es editado en un ordenador.

Existen distintos programas de edición digital. Sin duda, uno de los más utilizados es el llamado Avid Media Composer, que puede ser considerado una herramienta que se ajusta perfectamente al montaje cinematográfico y la edición en vídeo, ya que permite el procesado del material al tiempo que precisa y mejora los trabajos de edición. Todo ello combinando las herramientas tradicionales de postproducción con la facilidad y celeridad en el almacenamiento y organización de archivos.

Para un profesional del montaje, la única diferencia entre el sistema tradicional y el montaje digital es el hecho físico de tener entre sus dedos la película, o el archivo de vídeo.

Antiguamente, estos equipos y técnicas digitales eran costosas y exigían además un personal más cualificado. Sin embargo, el continuo avance que existe en los campos de la edición hacia lo digital, hace que nos hagamos una importante pregunta: ¿qué ofrecen al usuario estos sistemas?

Sin duda, la mayor rapidez es seguramente el atributo más importante. Quizá, reducir costes al no tener que emplear la mayoría de las antiguas y carísimas técnicas. Pero hay algo que los nuevos sistemas digitales han hecho, y que cambia el mundo de la edición en televisión casi por completo: el menor número de personal contratado en la sala de montaje. Ahora, será el ordenador quien se haga cargo automáticamente de tareas que solían ocupar varios ayudantes y meritorios.

Al ser la edición en este tipo de soportes digitales una técnica relativamente fácil de aprender a un nivel básico para emisiones periódicas, los reporteros han adquirido los conocimientos suficientes para llevar a cabo el proceso completo de elaboración de una noticia o pieza audiovisual. Comenzando desde la planificación, pasando por la grabación de la misma, y finalizando con la edición. Convirtiendo así, la figura del editor en la televisión en un término que nada tiene que ver con los antiguos operadores de la época clásica.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Más sobre la figura del montador en la época clásica en la obra: ROJO, J.A.: *El montaje: razón, oficio y profesión*. Universidad de Valladolid. Cuadernos Cinematográficos 6. 2002.

## 2. POPULAR TV DEL MEDITERRÁNEO

### 2.1. La cadena.

Entre aquellos que vieron un modelo de negocio rentable en la aparición de las nuevas televisiones autonómicas se encuentra Grupo COPE<sup>3</sup>, que durante la primera década del año dos mil crea Popular TV<sup>4</sup>, una red de televisiones locales de difusión en abierto cuya parrilla estaba conformada por programas de todo tipo centrada en contenidos para la familia.

Con la entrada de la Conferencia Episcopal en el accionariado de 13TV -cadena generalista de Unidad Editorial- en 2011, y con el objetivo de abaratar costes y no mantener por más tiempo programación duplicada en ambas cadenas, 13 TV y la red de Popular TV comienzan a compartir señal simultánea, salvando algunos programas de carácter regional que la red Popular TV mantiene por su proximidad geográfica.

Aunque muchas de las cadenas de Popular TV decidieron, tras la fusión con 13TV, que ésta fuera casi completa, hubo algunas cadenas como Popular TV de Valencia que decidieron, por unanimidad de su consejo de administración, funcionar sin desvincularse del todo de una forma más solitaria y centrados en la Comunidad Valenciana.

Nace así en Valencia **Popular TV del Mediterráneo**, canal de televisión autonómico de titularidad privada que actualmente emite en la televisión digital terrestre. Su parrilla apuesta por la calidad de sus contenidos y la adecuación de estos a todos los miembros de la familia. Con una audiencia acumulada mensual de 2.474.000 espectadores, Popular TV del Mediterráneo se ha convertido en uno de los canales autonómicos punteros de la comunidad valenciana.

Popular TV del Mediterráneo cuenta con una amplia programación deportiva, cultural, social e informativa. Algunos de sus programas con más número de

---

<sup>3</sup> Grupo COPE. <[http://es.wikipedia.org/wiki/Radio\\_Popular\\_S.A.](http://es.wikipedia.org/wiki/Radio_Popular_S.A.)>

<sup>4</sup> Popular TV. <[http://es.wikipedia.org/wiki/Popular\\_TV](http://es.wikipedia.org/wiki/Popular_TV)>

espectadores son ***El Faro***, conducido y presentado por Vicente Ordaz, ***Talento Mediterráneo***, dirigido por Vicente Quintana, ***Golsmedia*** o ***Revista de Sociedad***, magacín producido por Iñaki Verschraege.

## **2.2. El programa. Revista de Sociedad TV.**

Studio54 es una empresa que nace en el año 2001 al servicio de inmobiliarias que buscan un nuevo formato a la hora de vender sus productos, el vídeo. Todo ello mediante un programa llamado "Pisos y Casas" emitido en televisiones locales de la Comunidad Valenciana y Murcia.

Además, Studio54 también ha formado parte en la emisión de deportes de verano, entre los que destacan el futvoley, del cual son productores oficiales tanto del campeonato mundial como el nacional para Canal Nou y Marca TV; balonmano playa, también para Canal Nou y Telecinco, etc.

Studio54 también participa en la organización de eventos y se encuentra inmersa en algunos proyectos cinematográficos al otro lado del charco.

Sin embargo, su mayor apuesta y la que actualmente no descuida desde hace más de cinco años es Revista de Sociedad TV, su producto más seguido.

Revista de Sociedad TV<sup>5</sup> es un magacín de actualidad. Al igual que la mayoría de los programas de este tipo, el magacín se conforma con la presentación de varios reportajes de temas inconexos y mezclados mediante el hilván de un locutor-presentador que, desde plató, introduce cada tema o contextualiza lo que vamos a ver. En muchas ocasiones, el presentador cuenta con la presencia en plató de invitados que tienen que ver con el reportaje que se presenta y es en estos casos cuando, mediante una breve entrevista, los propios invitados introducen su reportaje. Estas intervenciones de los locutores y colaboradores invitados se emiten en directo desde el estudio. Sin embargo, su fórmula es mixta.

---

<sup>5</sup> Revista de Sociedad TV. <<http://www.sociedadtv.com>>



En él, se trabajan diversos géneros de la información como son la noticia, la entradilla, las colas, el reportaje, la entrevista, las declaraciones, la rueda de prensa, la conexión en directo, etc.

Desde el punto de vista de la realización, el magacín alterna el plató y los exteriores, las grabaciones en vídeo, las conexiones, etc. Cuenta con una fase posterior a la de captación, en la que se edita el material y se incorporan títulos, grafismos y efectos que precisa la narración. Se impone una estética del directo y la relación espacio frente a realidad. Se abordan temas menores de la actualidad con un tratamiento ágil y dinámico, rozando en ocasiones el periodismo amarillo e incluso el sensacionalismo<sup>6</sup>.

Las múltiples variaciones del género introducen diferentes necesidades y opciones de realización. No obstante, la realización de este formato es sencilla, de pocos recursos y medios técnicos. La solución más corriente es la grabación continua en estudio, con técnica multicámara, y frecuentemente emisión en directo o falso directo. Su escenografía es simple, para no distraer del objetivo primordial: el comentario de los temas presentados y el contraste de ideas entre los invitados. El estándar de variación es tan variable como el propio formato. Oscila entre los 30 minutos y los 180 minutos, estando Revista de Sociedad TV en los 80 minutos.

### **2.2.1. Flujo de trabajo.**

Revista de Sociedad TV lleva a cabo la elaboración del programa de lunes a jueves; y la grabación del mismo, el viernes. Durante los cuatro primeros días se trabaja con el material que va a ser emitido. Normalmente, lunes, martes y miércoles se hacen salidas para grabar los reportajes que serán emitidos; el jueves se editan y colocan en red mediante *VSN Air News*<sup>7</sup>; y el viernes se graba.

---

<sup>6</sup> BARROSO GARCÍA, Jaime. *El guion en la realización televisiva*. Madrid: IORTV. 1986. Página 424.

<sup>7</sup> VSN Air News. Software utilizado en televisión para conectar equipos de edición y realización en red.

Detallaremos a continuación el ya nombrado flujo de trabajo del programa:

#### **2.2.1.1. Preproducción - Departamento de redacción.**

Compuesto por 6 personas -entre ellos reporteros y editores-, es el departamento que se encarga de gestionar el que será el contenido que va a trabajarse en el programa de la semana. Tanto de la búsqueda de noticias, eventos, colaboradores, actuaciones musicales, como de las citaciones de los miembros del equipo para que organicen su calendario y cada grabación, edición, locución y ensayo quede planificado desde el primer día de la semana.

Generalmente el modo de trabajo de el equipo que allí trabaja es el siguiente. Se llega a la redacción del programa los lunes a las 16h. de la tarde, justo cuando empieza la jornada de todo el equipo de Revista de Sociedad TV. Tras ello, cada uno de los miembros revisa su mail, donde algunas agencias de eventos hacen propuestas al programa. Entre ellas destacan inauguraciones de restaurantes, estrenos de teatro o cine, nuevas colecciones de firma de moda de la comunidad valenciana, eventos de la sociedad valenciana, etc.

Tras haber seleccionado los temas, que a criterio de redacción parecen los más importantes, cada miembro se pone en contacto con los representantes de cada evento mediante email y teléfono para solicitar entrevistas, accesos, etc. Además se les solicita toda la información posible como notas de prensa para poder comenzar a desarrollar la noticia.

Una vez elegidos los temas, son propuestos al director que es el encargado de decidir cual de ellos puede ser el más interesante para darle un hueco en plató durante el programa. Los demás simplemente se utilizarán para generar piezas (reportajes de 3-5 min.), apoyos (imágenes que serán comentadas en plató) o totales (declaraciones de las personalidades o asistentes a los eventos).

Concertadas entrevistas, pases, fechas, etc., con los organizadores de los eventos, se realiza un plan de trabajo por días y horas que es el que recibe cada uno de los reporteros y cámaras del equipo, pasando a ser la parte de la captación de imágenes su trabajo.

### **2.2.1.2. Producción - Operadores de cámara y reporteros.**

La labor de los operadores de cámara es la captación de las imágenes que posteriormente serán tratadas por los editores de el equipo. Para ello siguen el plan de trabajo creado por el departamento de redacción al cual están estrechamente ligados.

Al ser cada evento generalmente a un día y hora distintos, la labor de los operadores y reporteros comienza una vez que el plan de trabajo ha sido recibido. En él, como hemos dicho antes, se establecen lugares, horarios y miembros de grabación.

Los cámaras de ponen en contacto con el reportero que les ha sido asignado y se citan en los estudios de televisión una hora antes del evento, hacia el que van juntos mediante los vehículos que proporciona la empresa.

El método de captación que se emplea varía según la importancia que se le vaya a dar al tema en cuestión (pieza, apoyo o total). Normalmente el tiempo de grabación suele rondar entre la hora y las dos horas.

Una vez realizada la grabación, los cámaras junto a lo reporteros vuelven a los estudios de televisión para dejar el material grabado volcado en los discos duros. Para ello crean una carpeta con la fecha y el nombre del evento grabado. De este modo, los editores tienen fácil acceso al material.

-

La tarea de los operadores de cámara no solo se limita a la grabación mediante técnicas ENG en exteriores, sino que además están presentes como cámaras de plató en el equipo de grabación en directo del programa.

En este caso su tarea es diferente ya que están sometidos a las órdenes que reciben del realizador del programa.

### **2.2.1.3 Postproducción - Editores de vídeo y escaleta.**

Compuesto por dos personas, el equipo de edición y montaje es el encargado de darle forma a todo el contenido audiovisual que será emitido en el programa.

Su labor es mecánica y necesita de la coordinación tanto de el equipo de redacción como el de producción (operadores de cámara y reporteros). Ya que cualquier error en la captación de imágenes o elaboración del plan de trabajo puede hacer retrasarse la edición y posterior grabación del programa.

Los encargados de montaje utilizan programas de edición de vídeo no lineal para organizar y estructurar de la forma más correcta la información visual que los operadores de cámara han recopilado. Siempre siguiendo unos valores y parámetros que la dirección del programa marca.

Una vez editados todos los contenidos por el jefe de edición, el ayudante de éste es el encargado de colocarlos en red a la escaleta digital siguiendo la escaleta en papel que dirección ha enviado a cada miembro del equipo. En ella se llevan a cabo las rotulaciones y grafismos de cada sección y cada vídeo.

### **2.2.1.4. Grabación del programa - Ayudante de realización.**

Finalizado todo el proceso de producción y postproducción del contenido visual del programa, se planifica la grabación del mismo.

En éste se emiten los contenidos generados durante toda la semana y se acompañan con los que van a exponerse y tratarse en plató.

Para la grabación del programa se requiere de alguno de los miembros que a la vez participan en otros de los departamentos. Ya que alguna de las labores que éstos desempeñan es vital también el día de grabación.

Concretamente, el equipo de realización está compuesto por el director del programa, el realizador y mezclador, el ayudante de realización y el técnico de sonido. Normalmente el equipo es mucho más amplio, sin embargo, existen

ocasiones en que por motivos económicos, cada uno de los miembros desarrolla varias tareas a la vez.

En mi caso, como ayudante de realización era el encargado de lanzar, siguiendo las órdenes del realizador, todos los contenidos de vídeo y las rotulaciones que salieran sobre la marcha durante la grabación. Además, debía encargarme de controlar los tiempos de cada sección para que no se superase el tiempo estimado dedicado a cada una de ellas.

#### **2.2.1.5. Difusión mediante redes sociales.**

Finalmente, el departamento de difusión es el encargado de hacer visible el programa en la web mediante las redes sociales. Revista de Sociedad TV, está presente en numerosas redes sociales como Facebook, Twitter y YouTube<sup>8</sup>. Su audiencia suele generarse además de la emisión en televisión, mediante este tipo de redes, por lo que se trabaja bastante este aspecto.

Por ello, al finalizar cada emisión existe un encargado de recoger el programa completo en un disco duro y editarlo para su posterior subida al canal de YouTube de Revista de Sociedad, y su difusión mediante Facebook y Twitter, cerrando así un proceso de preproducción, producción y postproducción que se extiende a lo largo de una semana.

### **2.3. Géneros trabajados.**

Las posibilidades expresivas de la realización están condicionadas por la aplicación de la técnica monocámara y del rodaje por planos. Debido a ello, se ha desarrollado cierta preferencia por el registro en continuidad de las acciones mediante planos master o secuencia, y un posterior registro de tomas adicionales como insertos o recursos que son utilizados más tarde durante la edición. Sin embargo, hay que tener en cuenta que al grabar acontecimientos espontáneos con una sola cámara, rara vez hay ocasión de repetir alguna

---

<sup>8</sup> Facebook y Youtube: Revista de Sociedad TV / Twitter: @revdesociedadtv

situación, por lo que solo habrá una única toma del momento en concreto a diferencia de los rodajes de ficciones. En ocasiones los recursos pueden ayudar, pero no hay que olvidar que son solo eso, recursos. Casi nunca son de la misma escena, sino de algún elemento contiguo, relacionado por proximidad, pero ajeno.

Este tipo de realización ha de tener en cuenta la circunstancia de que prácticamente nunca se llega a la grabación con un guion, a veces ni siquiera con una idea muy cierta de lo que se va a grabar, por lo que este tipo de trabajo debe facilitar la máxima flexibilidad al montaje: abundancia de planos, recursos, tomas de identificación, planos de situación, etc. Y las consideraciones hechas sobre el estilo de realización: registro de sonidos, preferencia de planos, movilidad con finalidad descriptiva o de seguimiento. Además de estos datos técnicos, el director tiene que partir de la evaluación del formato en los aspectos relativos al convenio temático, al programa de destino, a la duración, etc. Un exceso de registro puede complicar y extender la etapa de edición. Una grabación escasa obliga a repetir planos en la edición o a alargarlos artificiosamente haciendo peligrar el ritmo adecuado.

En el estudio, el realizador o su ayudante lleva un cierto control sobre cómo transcurre la grabación y la duración calculada para cada uno de los segmentos del desarrollo. El documento que permite este control es el minutado o la escaleta. En él, aparecen todos los elementos a tener en cuenta durante la grabación ordenados por tiempos de entrada y salida.

Tras estas especificaciones de carácter técnico, revisaremos las características de la producción de los segmentos registrados en exteriores, con los recursos del periodismo electrónico y digital, y que conforman los siguientes géneros de la información.

### **2.3.1. Noticia.**

Es la grabación de unos hechos durante su desarrollo, o recién sucedidos, con sus valores de imagen y sonido. Supone una manera de reflejar al realidad escuetamente sin juicios de valor y con el máximo grado de

objetividad posible. Además de su registro, en el momento de producirse los hechos o inmediatamente después, la noticia en televisión puede ser presentada como la lectura de un texto desde el estudio, sin ilustración alguna o intercalando a la imagen del locutor diversas imágenes alusivas sin sonido (colas).

La noticia televisada por excelencia es la que presenta la recogida en vivo de los hechos, de los protagonistas y de los testigos. Además, con frecuencia incluye el relato del informador desde el lugar de los hechos como testimonio de la veracidad.

El registro de los hechos durante su desarrollo o del escenario inmediatamente tras haber ocurrido éstos preferentemente se efectúa mediante la técnica del plano secuencia que se complementa con la grabación de planos de recurso, detalles, planos de identificación y las entradillas y testimonios de los sujetos implicados. La noticia se complementa en la edición con la incorporación de rótulos, gráficos, mapas o fotomontajes.

### **2.3.2. Entradilla.**

Es un elemento prácticamente inevitable en los géneros informativos. En ella, el periodista, de pie ante la cámara y con un micrófono en la mano, se dirige al objetivo para relatar los hechos y dar testimonio de su presencia en el lugar de los sucesos. La mirada a cámara refuerza la relación entre emisor y destinatario y aporta veracidad al acto de la enunciación. Además, lo que en un principio es un arranque de la noticia, se desdobra. El reportero vuelve a aparecer al final para recordad al espectador el lugar en que se encuentra, cómo se llama y para quién trabaja.<sup>9</sup>

La realización de este tipo de género se resuelve con el periodista de pie, encuadrado en plano medio ante un fondo que ocupe al menos la mitad del encuadre y que sea lo suficientemente significativo del espacio de la noticia como para su identificación inequívoca. Si la entradilla es breve se mantiene en

---

<sup>9</sup> Ver DVD anexo, pista 5 y 7.

plano fijo. En el caso contrario, se hace una panorámica o un zoom hacia el fondo para presentarlo en primer término, abandonando al locutor pero manteniendo el registro de su locución.

### **2.3.3. Colas.**

Igualmente denominadas mudos, eran imágenes registradas sin ningún sonido sincrónico. Permanece el concepto, que hace referencia a la necesidad de disponer de imágenes para ilustrar una entrevista, para servir de soporte visual a un texto leído o para crear una secuencia de transición con una música.<sup>10</sup>

Las colas tenían sentido cuando se rodaba en soporte cinematográfico ya que evitaban desplazar una buena parte del equipo: el sonidista, los micrófonos, etc. Incluso posibilitaba sustituir la cámara de sonido por otra más ligera. Sin embargo, en la actualidad esto ya no es necesario. El avance de las tecnologías permite que las cámaras vayan dotadas con micrófonos en el mismo cuerpo, además el registro de sonidos no requiere ni siquiera de la presencia de un sonidista. Por ello, aunque las imágenes vayan destinadas a una secuencia sin sonido, se deja abierto uno de los canales para que tome al menos sonido ambiente de referencia.

En la actualidad, las colas son utilizadas sobre todo, cuando el presentador pretende dar un tono de imágenes comentadas, ya sea por él mismo o junto a sus invitados.

### **2.3.4. Fotomontaje.**

Desde la generalización de los sistemas de digitalización e infográficos, esta aplicación ha caído en desuso, aunque no totalmente.

---

<sup>10</sup> Ver DVD anexo, pistas 4 y 6.



El fotomontaje hace alusión a ciertas grabaciones con la cámara que por razones económicas y de urgencia han de hacerse cuando se trata de mostrar imágenes planas: fotografía, dibujos, planos, mapas, etc.

Hoy en día, un proceso como el fotomontaje sigue vigente, sin embargo, la aparición de estos sistemas de digitalización e infográficos permite que no sea necesaria la grabación propiamente dicha, pasando a ser un proceso digital en su gran mayoría.<sup>11</sup>

### **2.3.5. Reportaje.**

Como género, hay que caracterizarlo por tres líneas predominantes:

- La profundización de la noticia que lo sitúa en los límites del periodismo interpretativo, de análisis y valoración de los hechos.
- La narración de la realidad. No es admisible la ficción ni la dramatización.
- La originalidad en el tratamiento y la presentación de los hechos de la realidad que contribuye a su carácter espectacular por lo que tiene de combinación de múltiples formas, originalidad e innovación.

La realización del reportaje supone el registro de una gran diversidad de formatos distintos. Cada uno reclama su particularidad. Los directos a cámara ya no son únicamente las entradillas o introducciones desde el lugar de los hechos. La mayor extensión del relato da lugar a intervenciones de tono explicativo del reportero. Éste relaciona segmentos, trabaja como entrevistador, transmite la pericia de la obtención de la información, etc. El testimonio y la valoración de los sujetos implicados caben en el reportaje. Cada cual recibe su tratamiento particular; sobrio en ocasiones, más dinámico en otras. Las colas no son ya las tradicionales secuencias mudas al servicio de ilustrar noticias leídas desde el estudio, sino la exigencia de crear secuencias de imagen como apoyo visual para narraciones complementarias en off.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ver DVD, pista 7, a partir del segundo 50.

<sup>12</sup> Ver DVD, pista 1.

Persiste el mismo término para designarlo. Sin embargo, el estilo informativo actual privilegia el sonido ambiente, por lo que es conveniente grabar dichas imágenes con su correspondiente sonido aunque en el montaje vaya a ser dejado en un segundo plano de percepción.

### **2.3.6. Entrevista.**

Para la realización de este género se debe tener en cuenta el destino del mismo. Cuando la entrevista va destinada, por ejemplo, al noticiario, cabe presentarla como un segmento autónomo. Pero también puede funcionar como contrapunto testimonial en el discurso de una noticia. Si es un segmento autónomo, la realización sigue una fórmula que nos permite entenderla como discurso global. De este modo, se graba una presentación o introducción del personaje y posteriormente se ofrece las preguntas y respuestas alternando visualmente ambos sujetos con planos de escucha o de reacción, detalles, etc.

Si una entrevista va a formar parte de una noticia carece de sentido incluir la imagen del periodista, e incluso escuchar su pregunta. El estilo actual, fragmentado e hiperactivo, recurre a una breve frase o idea a modo de titular. Para ello, el mejor método de grabación es mantener invariable el encuadre durante la contestación, y solo cambiarlo durante la pregunta. Este tipo de trabajo requiere con frecuencia el registro de extensas entrevistas con varias cuestiones hasta que el reportero obtiene la información que busca. Estas citas, que salpican el discurso noticioso, reciben el nombre de totales y constituyen el primer armazón de la pieza o reportaje.

Cuando la entrevista cuenta con una cierta autonomía, formando parte de un programa magazín o como espacio televisivo independiente, el retrato de la personalidad del interrogado asume una relevancia mayor. Entonces, es importante la construcción audiovisual que permita la percepción del marco o entorno, del ambiente, del comportamiento gestual, etc.

Este tipo de programas buscan un planteamiento de tipo multicámara, sin que importe si se desarrollan en estudio o en exteriores. Esta fórmula facilita la observación minuciosa del personaje.

### **2.3.7. Declaraciones/totales.**

Se trata de una variante de la entrevista. El único matiz es que en este caso no se va a interrogar a un personaje hasta obtener la información que busca, sino que se acude a un personaje a que de testimonio voluntario sobre un determinado hecho.<sup>13</sup>

El tratamiento más adecuado, es registrarlas en plano fijo, corto y frontal. El reportero se sitúa junto al objetivo de la cámara con la finalidad de contribuir a la naturalidad de la mirada a cámara. No tiene sentido la toma de recursos ya que el discurso ha de recibir toda la atención posible. Es preferible, cuando hay que reducir la duración de las declaraciones, mantener los saltos de imagen disimulados o separados por una cortinilla electrónica o un fundido.

### **2.3.8. Actos culturales.**

Con este género nos referimos fundamentalmente a la cobertura noticiosa sobre espectáculos diversos como estrenos de cine, teatro, ópera, presentaciones de libros, revistas, etc. En estos casos se parte de la misma circunstancia.<sup>14</sup>

La realización del mismo se resuelve con un plano secuencia de una escena o de un fragmento de desarrollo sin alterar la situación en que se produce. A continuación, se graba planos de recurso. Si se dispone de dos unidades de grabación, una puede grabar el plano secuencia, sincronizar códigos de tiempo, y que la segunda unidad tome recursos de la misma escena.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Ver DVD anexo, pista 3.

<sup>14</sup> Ver DVD anexo, pista 5.

<sup>15</sup> Más sobre géneros audiovisuales en la obra: CEBRIÁN, M.: "*Géneros informativos audiovisuales*".

### 3. SISTEMAS ELECTRÓNICOS DE EDICIÓN NO LINEAL

No cabe duda de que el número de alternativas digitales a la hora de la edición de vídeo crece rápidamente. La integración de nuevas funciones como paletas electrónicas, generadores de grafismos y efectos; o la aparición de cámaras digitales como los modelos DSLR<sup>16</sup>, que proporcionan una calidad de audio y vídeo excelente, hacen que el antiguo sistema analógico convencional haya quedado en desuso. De hecho, hoy en día no se entiende la edición sin los sistemas digitales no lineales.

La generación de equipos de edición electrónica no lineal abarca el material técnico basado en discos magnéticos, es decir, los sistemas digitales. Principalmente, la operación parte de la conversión de las señales analógicas en digitales. Este proceso es conocido como "digitalización". Se trata de un proceso que se efectúa en tiempo real y, gracias al cual, podemos disponer de la imagen, el sonido y los códigos de tiempo digitalizados. Después de tener el vídeo y el audio en formato digital, el material se puede ordenar y reordenar con la comodidad que ofrece el montaje cinematográfico, conjuntamente o por separado, y sin pérdidas de calidad adicional.

Este tipo de sistemas aparecieron en 1988. Sin duda han supuesto una sustancial mejora en el campo de la edición, combinando métodos tradicionales de edición con avanzados procesadores digitales que recrean el lugar de trabajo de un montador de película.

Otro de los beneficios de este tipo de sistemas es que los medios magnéticos y ópticos asociados al sistema, son borrables. Pueden ser utilizados durante más de 40.000 horas y realizar en ellos más de un millón de escrituras.

Los componentes de un equipo de este tipo son: un ordenador, un monitor que permite la comunicación entre máquina y usuario, discos magnéticos para

---

<sup>16</sup> DSLR: tipo de cámara fotográfica del tipo réflex de único objetivo, cuyo soporte de almacenamiento de la imagen capturada es un sensor electrónico, en lugar de la película de 35 mm. empleada en la fotografía química.

almacenar el material, y un dispositivo para la entrada de órdenes (teclado, ratón, tableta gráfica, etc.). Para digitalizar el material en el sistema se utiliza un magnetoscopio, aunque en la actualidad la existencia de equipos de grabación digitales hacen posible la transmisión de los archivos ya digitalizados mediante un cable USB.

El método de trabajo comienza con la transferencia del vídeo al disco del ordenador. Posteriormente se crea un proyecto al que son importados todos los archivos, y en el que se crean tantas líneas de tiempo como sean necesarias para crear y editar el proyecto final. Durante la edición, el usuario dispone de diversos efectos. Tras ésta, se debe exportar el producto final a cinta o versión digital, ya que toda edición realizada en un sistema no lineal es virtual. Los avances en la digitalización están permitiendo obtener productos difíciles de distinguir de los obtenidos con material original.

Las ventajas de este tipo de sistemas son evidentes: mayor rapidez de ejecución, acceso a cualquier punto en cualquier momento sin necesidad de alterar el resto, proceso de trabajo no lineal, incorporación de efectos de imagen o sonido en tiempo real, posibilidad de componer múltiples versiones en muy poco tiempo, etc. Como hemos dicho anteriormente, todo esto es posible porque no hay un montaje como tal, sino que el sistema trabaja con las posibilidades de la edición virtual. Lo único que se graba y se altera es la relación de los códigos de tiempo de las entradas y salidas de los planos.

### **3.1. CONCEPTOS ELEMENTALES<sup>17</sup>**

#### **3.1.1. Clip.**

En la edición digital no lineal, un clip es el equivalente a un plano. Como el montador de cine, el editor de vídeo que trabaja en un sistema digital opera con clips, segmentos de material cuyo orden y duración son fáciles de variar.

---

<sup>17</sup> OHANIAN, T.A.: *Edición digital no lineal*. Madrid: IORTV. 1996.

Cabe la opción de que dos o más planos de material vayan consecutivamente. En este caso serán digitalizados de este modo y se operará con ellos como un solo clip.

### **3.1.2. Secuencia.**

La unión de clips de película crea una secuencia con los planos filmados, que se transforma en el corte del montador. En vídeo, se edita mediante transiciones de clips, y el corte del editor se transforma en el proyecto final. El concepto de secuencia por tanto representa el trabajo concluido.

### **3.1.3. Línea de tiempo.**

La línea de tiempo emula en la pantalla el sincronizador de cine. Es en ella donde se manipulan los clips y pistas de audio. En ella se puede mostrar la visión completa de un trabajo, o sólo de una de sus partes. Tanto las imágenes como el sonido se representan mediante una especie de cajas que el editor coloca y mueve a su antojo intentando dar el mayor sentido a su trabajo. Además, desde la línea de tiempo, se puede tener una previsualización del proyecto en cualquier momento.

### **3.1.4. Proyecto.**

En este tipo de edición no es imprescindible montar linealmente en ningún aspecto. Los programas no se editan de una sola vez, ni siquiera las secuencias que los componen. Éstas pueden dividirse de la forma que el montador considere adecuada operativamente. De la unión de cada uno de estos proyectos surgirán primero las secuencias y, después, el trabajo definitivo.

### **3.1.5. Archivo.**

El archivo es el espacio que se reserva en el dispositivo de memoria para almacenar porciones de información (sonora, visual o audiovisual) que tienen la misma estructura y que podrán manejarse mediante una instrucción única.

## **4. SOFTWARE.**

Existen numerosos sistemas de tratamiento de vídeo, bien sean para edición, para composición, para efectos, para grafismo o dedicados a combinar todas estas finalidades.

### **4.1. Programas de edición.**

La digitalización del material es el primer paso en cualquier sesión de trabajo en un sistema no lineal. Si se digitaliza desde un magnetoscopio, debe comprobarse que el equipo pueda controlar adecuadamente el mismo; y si no es necesaria la digitalización debido a que el material ya se encuentra en este formato, el sistema debe poder recibir información de vídeo a través de distintas redes y en el mayor número de formatos posible. Además, ambos deben ser lo suficiente rápidos para manejar el ancho de banda de la señal audiovisual con alta calidad. Igualmente, interesa que el equipo presente la posibilidad de trabajar con vídeo comprimido cuando lo necesite.

La interface gráfica de usuario estará claramente orientada a la edición, sobre todo porque el editor debe trabajar con varias fuentes. Por ello, se recurre a multitud y diferentes posibilidades: puede haber un monitor en el que haya varias ventanas para cada fuente o menú; dos monitores, uno para la librería de imágenes y sonidos, y otro para la edición, etc. Sin embargo, hay algo que debe coincidir en todas ellas: el acceso y la aplicación de las diferentes herramientas serán sencillos y eficaces.

La línea de tiempos es una herramienta trascendental en la edición. Debe ser sencilla en su manejo. Para conseguir la mayor eficiencia, el acceso a los clips y funciones de edición que se producirá en ella han de ser lo más rápidos posibles.

Otra de las características relevantes de un software no lineal son: opciones de manejo de sonido, capacidad de almacenamiento, historial de trabajo, formatos



de salida, etc. Todas estas características, y la orientación que se le vaya a dar, han de ser tenidas en cuenta a la hora de elegir un equipo.

#### **4.1.1. Avid Media Composer.**

Avid Media Composer<sup>18</sup> es el sistema más utilizado en edición de cine y vídeo profesional. Edites películas, series de televisión o cualquier otro tipo de vídeos, este sistema de edición no lineal sobre archivos es el estándar en el sector.

Este sistema disfruta de la potencia de los 64 bits nativos que permite que el equipo funcione velozmente, pudiendo disfrutar así de reproducciones más fluidas, renderizaciones más rápidas, etc. Además, AMA (Avid Media Access), permite aprovechar esos 64 bits de potencia para acceder a todo tipo de material y editarlo instantáneamente, ya sean formatos convencionales o nuevos, como los creados con sistemas de grabación digital ARRI, EPIC, DSLR, etc. Todo ello sin necesidad de ser transcodificados.

La edición en 3D es otro de las posibilidades de los sistemas Avid. De hecho, Media Composer permite editar contenidos en 3D estereoscópico tan rápida y fácilmente como el material 2D. Este programa permite capturar, editar y gestionar flujos de trabajo en 3D de principio a fin, pero además, también combinar clips en 2D y 3D en la misma pista y darles un toque profesional, ya sea mediante atractivas composiciones, títulos, animaciones, efectos, etc.; o utilizando en el postprocesado un corrector de color de precisión totalmente integrado.

No solo la imagen es el elemento más cuidado en este tipo de sistemas de edición, Avid Media Composer permite que el sonido de los proyectos llegue a tener una calidad de estudio. Para ello incorpora herramientas de grabación, edición y mezcla. Permite editar y mezclar sonido surround de hasta siete canales y crear proyectos con hasta sesenta canales de sonido estéreo.

---

<sup>18</sup> Avid Media Composer. <<http://www.avid.com/ES/products/media-composer>>

#### **4.1.2. Sony Vegas Pro 12.**

Vegas Pro 12<sup>19</sup> es un entorno de producción integrado e innovador diseñado para la nueva generación de profesionales creativos. Constituye una novedosa y moderna propuesta de postproducción gracias a su combinación de una escala de tiempo habitual basada en pistas con cientos de grandes innovaciones en los flujos de trabajo. Además, Vegas Pro 12 es compatible con multitud de formatos, flujos de trabajo y controles de otros sistemas, lo que permite hacer llegar fácilmente su mensaje y expresar su visión artística.

Permite editar material en definición estándar, alta definición, 2K y 4K en 2D o 3D estereoscópico simplemente arrastrando el material a la línea de tiempo. Además, su interfaz ofrece una impresionante gama de herramientas innovadoras y un espacio de trabajo que puede ser personalizado por completo con el fin de llevar a cabo una amplia variedad de tareas de producción.

Todas estas herramientas y formatos combinados con hasta 32 efectos de alta calidad que pueden ser editados desde el mismo sistema, o una avanzada arquitectura de plugins basada en "OpenFX" que permite la aplicación de otros cientos diseñados por los principales desarrolladores de efectos visuales.

Además, al igual que Avid, la familia de producto Vegas Pro 12 incluye potentes herramientas de edición y grabación de audio para las producciones más exigentes.

#### **4.2. Programas de composición de efectos.**

La composición es la técnica de combinar diferentes capas de vídeo, capaces de ser editadas de manera individual o conjunta, para obtener el resultado deseado. Estos compositores comparten multitud de propiedades con los editores de vídeo no lineales: suponen la apertura de un nuevo campo que

---

<sup>19</sup> Vegas Pro 12. <<http://www.sonycreativesoftware.com/vegaspro>>

conjunta el tratamiento de la imagen de vídeo en movimiento con los medios hasta ahora limitados al diseño gráfico sobre imágenes estáticas.

La composición supone una edición vertical, es decir, trabajar en capas superpuestas. Existen equipos en los que, pese a disponer de esta facultad, los procesos se ralentizan en exceso cuando se trabaja con varias capas. Para agilizar estos procesos, es vital procesar y realizar un renderizado en numerosas ocasiones.

Los requerimientos de hardware en cuanto a almacenamiento de imágenes suelen ser más altos en los sistemas de edición no lineal que en los compositores. En éstos, es habitual usar plataformas más potentes y multiproceso para sacar partido a sistemas que precisa un gran cómputo para trabajar con capas y efectos, con una cierta velocidad con el fin de adecuarse a la interacción exigida por los editores.

La mayor diferencia entre los editores y los compositores está en el apartado de las herramientas. Sus posibilidades son considerablemente diferentes. Los editores añaden a sus funciones específicas sofisticados efectos, sin embargo, es en los compositores donde se potencia al máximo todas esas posibilidades.

Existe una perfecta integración entre los software de composición y los editores de vídeo no lineal, de hecho, comparten en multitud de ocasiones flujos de trabajo.

## **5. EL MONTAJE / LA EDICIÓN**

Consiste en la ordenación de una serie de planos que contienen información visual y sonora. El propósito es transmitir una idea comprensible al espectador. Nace con el guion literario, sin embargo, es en la sala de montaje donde el texto escrito se materializa en un producto audiovisual. Parafraseando a Eisenstein, "*...es para nosotros un medio con el que conseguir una unidad de orden más elevado, un medio para conseguir a través de la imagen y el sonido dar forma a la sencilla concepción de una idea*<sup>20</sup>".

También se trata de un proceso de selección. La primera etapa de el proceso es el visionado del material filmado. En esta primera fase se selecciona el materia útil y se desechan aquellos elementos con deficiencias técnicas o artísticas como los que aportan información redundante a la historia, o aquellos que, por el contrario, carecen de ella.

Para la selección de esos planos, se tienen en cuenta factores técnicos y artísticos, y factores narrativos ligados al espacio y al tiempo, que establecen una relación entre ellos.

### **5.1. Relaciones entre planos.**

#### **5.1.1. Relaciones estéticas.**

Independientemente de la relación de un plano con el tiempo y el espacio de la historia, la estructuración de estos permite la interacción, por la similitud o diferencia, de las cualidades puramente gráficas de los cuadros. Todo plano permite la posibilidad de un montaje puramente gráfico. Toda transición crea alguna clase de relación estética entre planos. Los elementos gráficos pueden montarse para lograr una uniformidad constante o un súbito contraste. Las formas, los colores, el movimiento o la composición de un plano se pueden retomar en el siguiente, o bien alterarlos por completo. Desde el

---

<sup>20</sup> EISENSTEIN, S.: *Teoría y técnica cinematográficas*. Rialp. Madrid, 2007.

punto de vista estético, el montaje no tiene que ser necesariamente continuo. Se puede recurrir a él para crear contradicciones gráficas entre las cualidades de los planos.

### **5.1.2. Relaciones espaciales entre planos.**

Con el montaje o la edición se crea un espacio representativo. Permite relacionar dos puntos cualquiera en el espacio mediante la similitud, la diferencia o el desarrollo. Se puede mostrar un plano que establezca un todo espacial y continuar con una o varias partes de ese espacio. Además, cabe la posibilidad de construir un espacio global a partir de las partes que lo componen. La manipulación espacial mediante el montaje es muy común y el cineasta soviético Lev Kulechov<sup>21</sup> examinó estas posibilidades. Su propuesta más famosa consistía en el montaje de planos de la cara de un actor con una expresión neutra con otros de un plato de sopa, escenas de la naturaleza, una mujer muerta y un bebé. Debido a ese montaje, el público interpretó que el actor reaccionaba ante lo que, pensó, tenía ante sí.

### **5.1.3. Relaciones temporales entre planos.**

El montaje puede regular el tiempo de la acción. Se puede controlar la sucesión temporal mediante la manipulación de los hechos, dando lugar a cambio en la estructura de la historia. Los *flashbacks* presentan planos fuera de su supuesto orden en el relato, que vuelve al pasado para narrar acontecimientos ya ocurridos en un momento anterior al que se muestra. Por el contrario, los *flashforwards* son también alteraciones del orden de la historia. En ellos se adelantan hechos futuros y luego se regresa al presente. De hecho, el montaje también presta medios para alterar la duración de los hechos. Se pueden crear elipsis temporales: una acción consume menos tiempo en la pantalla de que se consume en la historia. O expansiones: se prolonga la

---

<sup>21</sup> CEBRIÁN M.: *Fundamentos de la teoría y la técnica de la información audiovisual*. Madrid: Mezquita. 1983.

duración de la acción enlazando perceptiblemente los movimientos de un plano a otro.

#### **5.1.4. Relaciones rítmicas entre planos.**

Cada plano tiene una duración medible en la pantalla. El montaje permite determinar la extensión temporal de cada plano. Al modificar la duración de unos planos en relación con otros, se controla el potencial rítmico del montaje. Aunque la posición y los desplazamientos de la cámara, el ritmo del sonido o el movimiento de la puesta en escena son importantes, la determinación de la duración de los planos contribuye a lo que intuitivamente se reconoce como ritmo global de la historia. Con la duración de un plano se puede subrayar o acentuar un momento determinado. Los espectadores no pueden contar ni cronometrar los fotogramas o cuadros de la secuencia, pero sienten y reconocen la aceleración y la deceleración del *tempo* debido a que la duración de los planos varía.

#### **5.2. Tipos de montaje: continuo.**

En el montaje, la interrupción física entre un plano y otro puede tener un efecto perturbador, ya que interrumpe el flujo de atención de los espectadores. Sin embargo, el montaje es un medio fundamental para construir una historia. Con el montaje continuo se pretende exponer una narración de forma coherente y clara. De este modo se asegura la continuidad narrativa. La finalidad básica del sistema continuo es hacer que la transición de un plano a otro sea suave e imperceptible, justamente en "*el momento del parpadeo*"<sup>22</sup>.

Para que las cualidades estéticas se mantengan de un plano a otro, además de la relación entre ellos, existen algunas normas que ayudan a mantener la continuidad narrativa: la regla de los 180 grados, el plano/contraplano, corte en movimiento, manipulación temporal, ruptura del eje, etc.

---

<sup>22</sup> MURCH, Walter. *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y medio. 2003.

### **5.2.1. La regla de los 180 grados.**

Es el estilo continuo, el espacio de una escena se construye de acuerdo con el eje de acción, la línea central o la línea de los 180 grados. La acción de esta escena se produce a lo largo de una línea predecible. El eje de acción determina un semicírculo, un área de 180 grados, donde se debe colocar la cámara. Esta norma asegura un espacio común de un plano a otro. Siempre que la cámara no sobrepase el eje de acción, el espacio permanecerá estabilizado y los espectadores no se desorientarán.

### **5.2.2. Plano/Contraplano.**

Este sistema de montaje consiste en alternar en dos o más planos a personajes en una situación, por lo general, de conversación. Los personajes que en un encuadre miran hacia la izquierda aparecen frente a los otros que miran hacia la derecha. Los encuadres con escorzo del hombro son muy comunes en este tipo de montaje.

### **5.3. Tipos de montaje: discontinuo.**

Pese a ser un estilo sólido y de uso generalizado, el estilo continuo no es la única posibilidad de montaje que existe. En muchos proyectos no narrativos se subordina el espacio y el tiempo presentados en cada plano a las relaciones rítmicas o estéticas entre planos.<sup>23</sup>

El montaje discontinuo es el más propio de la realización televisiva, concretamente en el caso de Revista de Sociedad TV. En ocasiones, al no ser necesario conseguir una continuidad narrativa, las posibilidades estéticas y rítmicas predominan en el montaje de este tipo de trabajos. De hecho, los proyectos no narrativos evitan el estilo continuo; renuncian a presentar

---

<sup>23</sup> Ejemplo en el que se aprecia un tipo de montaje discontinuo con relaciones rítmicas y estéticas entre planos: Ver DVD anexo, pista 1.

lógicamente una historia. Para ello, además de ignorar reglas como la de los 180 grados, pueden recurrir al salto de imagen o al inserto no diegético.

### **5.3.1. Salto de imagen.**

Cuando dos planos del mismo tema se montan juntos, pero no hay suficiente diferencia de distancia y angulación de cámara, hay un salto perceptible en la pantalla. El montaje continuo clásico evita estos saltos gracias a la regla de los 30 grados, que establecen que toda la posición de cámara varíe al menos en treinta grados respecto de la inmediatamente anterior.

### **5.3.2. Inserto no diegético.**

Esta frecuente alteración de la continuidad se crea cortando de una escena a un plano metafórico o simbólico que no forma parte del tiempo y el espacio de la narración. Se suspende por completo la acción de la historia. Este inserto puede interpretarse como un comentario directo, irónico, etc., sobre la acción y obliga a la audiencia a buscar significados implicados.



## 6. CONCLUSIONES

Con este proyecto se ha pretendido dar a conocer cómo funciona un sector que por lo general no es muy visible de cara al público a pesar de desarrollar gran parte del trabajo que consumimos en formato audiovisual en televisión, la figura de los montadores o editores de vídeo.

No se trata de un trabajo extenso en cuanto a material, ni tampoco muy técnico en relación al tema. Sin embargo, se ha tratado de dar una visión personal y concreta de la experiencia como editor en el programa de Televisión del Mediterráneo, Revista de Sociedad TV.

Los resultados no podrían ser más satisfactorios. Ya no por el solo hecho de que este periodo de prácticas haya servido para dar forma a un trabajo final de carrera, sino porque en ellas se ha abierto para mí un nuevo sector infinito totalmente por descubrir.

Espero que la consulta de este trabajo pueda ayudar en cierto modo a aquel que quiera a comprender cuál ha sido la gran evolución que ha sufrido el montaje desde sus inicios, y establecer un punto presente en la evolución que éste seguirá experimentando día a día.

Lo que está claro es que se trata de un sector que, como hemos dicho, seguirá una trepidante transformación y evolución. Los avances tecnológicos y la fácil accesibilidad al material necesario convertirán la edición en un nuevo medio de expresión para multitud de usuarios que harán que los formatos analógicos caigan en desuso, incluso desaparezcan, en favor de los ya más que establecidos formatos digitales.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- BARROSO GARCÍA, Jaime. *El guion en la realización televisiva*. Madrid: IORTV. 1986.
- BARROSO GARCÍA, Jaime. *Introducción a la realización televisiva*. Madrid: IORTV. 1989.
- BARROSO GARCÍA, Jaime. *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: IORTV. 1996.
- BELLOT ROSADO, Coral. *El guión: presentación de proyectos*. Madrid: IORTV. 2002.
- BOU BAUZÁ, Guillem. *El guión multimedia*. Madrid: Anaya Multimedia. 2003.
- BROWN, Blain. *Iluminación en cine y televisión*. Andoain. 1992.
- CASTILLO, José M. *Televisión y lenguaje audiovisual*. Madrid: IORTV, 2008.
- CEBRIÁN, M. *Fundamentos de la teoría y técnica de la información audiovisual*. Madrid: Mezquita. 1983.
- CEBRIÁN, M. *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid: Ciencia 3. 1992.
- DANCYGER, Ken. *Técnicas de edición en cine y vídeo*. Barcelona: Gedisa. 1999.
- EISENSTEIN, S. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp. 2007.
- ETTEDEGUI, Peter. *Directores de fotografía*. Barcelona: Océano. 1999.
- FELDMAN, S. *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa. 1995.
- GAUDREAU, A. y JOST, F. *El Relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- HART, Douglas. *El ayudante de cámara*. Madrid: IORTV, 2000.
- HEREDERO, Carlos. *El lenguaje de la luz: entrevistas con directores de fotografía del cine español*. Madrid. 1994.
- HERVÁS IVARS, Christian. *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. Madrid: Cátedra. 2002.
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós. 2005.
- MCGRATH, Declan. *Montaje & Postproducción*. Barcelona: Océano. 2001.
- MILLERSON, Gerald. *Escenografía básica*. Madrid: IORTV, 1987.

- MILLERSON, Gerald. *La iluminación en televisión*. 2º Edición. Madrid: IORTV, 1988.
- MILLERSON, Gerald. *Realización y producción en televisión*. Madrid: IORTV, 2001.
- MURCH, Walter. *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y medio. 2003.
- OHANIAN, T.A. *Edición digital no lineal*. Madrid: IORTV. 1996.
- OUBIÑA, David y AGUILAR, Gonzalo. *El guión cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós. 1997.
- PINEL, Vincent. *El montaje*. Barcelona: Paidós, 2004.
- ROJO, José A. *El montaje: razón, oficio y profesión*. Universidad de Valladolid: Cuadernos Cinematográficos 6. 2002
- SÁNCHEZ, Bernardo. *Rafael Azcona: hablar el guión*. Madrid: Cátedra. 2006.
- WATKINSON, J. *El arte del vídeo digital*. Madrid: IORTV. 1992.

## 8. ANEXOS

### 8.1. Contenido DVD Anexo.

- Pista 1. VTR<sup>24</sup>: Astoria & Friends, "*Arte y moda*". (Edición).
- Pista 2. VTR: Aniversario *Mediterránea de Medios*. (Grabación y edición).
- Pista 3. TOTAL: Roa, entrega de peinetas a las falleras. (Edición).
- Pista 4. VTR: Amelia Delhom, "*Espacios*". (Edición).
- Pista 5. VTR: Presentación *Revista Cero*. (Edición).
- Pista 6. SUMARIO 140. (Edición y postproducción).
- Pista 7. VTR: Nuba, "Argentina". (Edición y postproducción).

---

<sup>24</sup> VTR: Nomenclatura que se le asigna en televisión a las piezas audiovisuales.