

**Director**

Edgar P. Jaramillo S.

**Gestión de Medios**

Eugenia Ávalos V.

**Publicaciones**

Raúl Salvador R.

**Editor**

Pablo Escandón M.

**Consejo Editorial**

Lolo Echeverría

Héctor Espín

Juan M. Rodríguez

Francisco Vivanco R.

**Portada, diseño  
y diagramación**

Mayra Cajilema C.

**Chasqui es una publicación del  
CIESPAL**

Miembro de la

Red Iberoamericana de Revistas  
de Comunicación y Cultura<http://www.felafacs.org/rederevistas>Red de Revistas Científicas  
de América Latina y el Caribe  
en Ciencias Sociales y Humanidades  
<http://redalyc.uaemex.mx>**Impresión**

Editorial QUIPUS - CIESPAL

**CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN**

Presidente  
 Víctor Hugo Olalla P.  
 Universidad Central del Ecuador

María Isabel Salvador  
 Ministra de Relaciones Exteriores, Comercio e  
 Integración

Raúl Vallejo C.  
 Ministro de Educación

Héctor Chávez V.  
 Universidad Estatal de Guayaquil

Hugo Saguier C.  
 Organización de Estados Americanos

Patricia Ashton  
 Comisión Nacional de UNESCO  
 para los países andinos

José Camino C.  
 Unión Nacional de Periodistas

Freddy Moreno M.  
 Asociación Ecuatoriana de Radiodifusión

Yolanda León T.  
 FENAPE

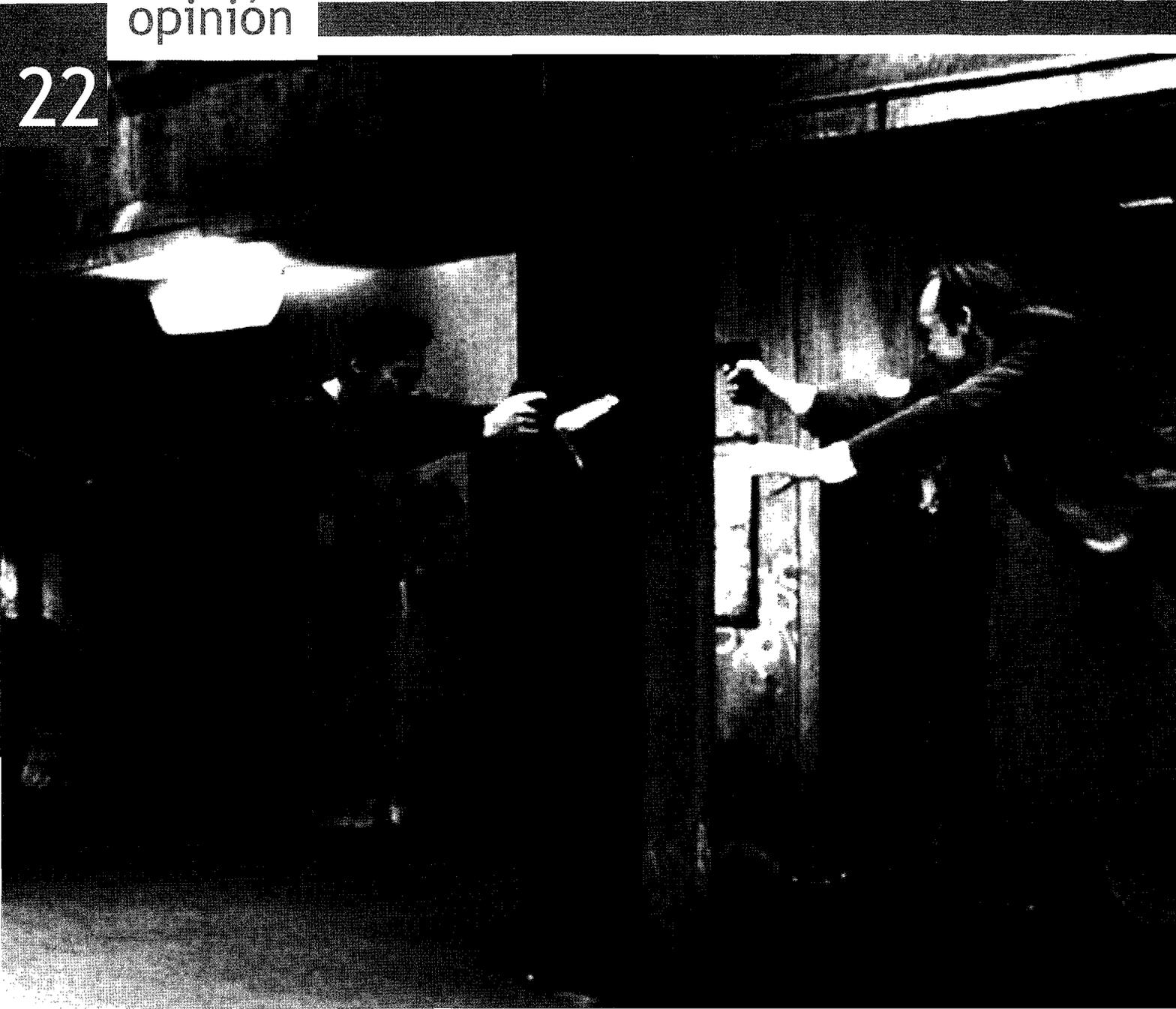
Edgar Jaramillo S.  
 Director General del CIESPAL

Teléfonos: (593-2) 250-6149 - 250-6148  
 Fax (593-2) 250-2487

web: [www.ciespal.net](http://www.ciespal.net)  
[www.chasqui.comunica.org](http://www.chasqui.comunica.org)  
 weblog: <http://chasquirevista.wordpress.com/>

Apartado Postal 17-01-584  
 Quito - Ecuador  
 Registro M.I.T., S.P.I.027  
 ISSN 13901079

	Pág.		Pág.
<b>Páginas de grandes periodistas</b>		Democracia, cultura y tecnología	
Una doncella		Ejes de las políticas de comunicación	
<i>Mario Vargas Llosa</i> .....	6	<i>Marcial Murciano</i> .....	40
<b>Portada</b>		Nueva especialización periodística	
España		Prevención informativa	
La televisión digital terrestre		<i>Fabiana Feijoo</i> .....	46
<i>Fernando Sabés Turmo</i> .....	8	Ventanas de ocio	
Tañen las campanas		Televisión y videojuegos	
Por la televisión análoga		<i>Carmen Marta Lazo y José Antonio Gabelas...</i>	50
<i>Raúl Sorrosa</i> .....	14	Kindle	
Televisión móvil		¿El lector de eBooks de referencia?	
En la sociedad de la ubicuidad		<i>José Luis Noriega</i> .....	56
<i>Octavio Islas</i> .....	18	Sentido y emoción	
<b>Opinión</b>		Fotografía documental	
Transición digital		<i>Armando Salazar</i> .....	60
Nuevos problemas, nuevos conceptos		<b>Prensa</b>	
<i>Mario Nieves</i> .....	22	Colaboración ciudadana	
<b>Ensayos</b>		Los no periodistas en los medios digitales	
Huelga de guionistas		<i>Paco Olivares</i> .....	66
El lápiz caído		<b>Comunicación Organizacional</b>	
<i>Liliana Castañeda</i> .....	26	Gestión del conocimiento	
Conflicto colombiano		Uso de los recursos de la Web 2.0	
El multimedia marca la importancia		<i>José Miguel Flores</i> .....	74
informativa		<b>Periscopio Tecnológico</b>	
<i>Bárbara Yuste y Pablo Escandón M.</i> .....	32	<b>Bibliografía</b>	
		<b>Actividades del CIESPAL</b>	
			82
			84
			90



Transición digital:

# Nuevos problemas, nuevos conceptos

**Mario Nieves**

*Cubano, doctor en Ciencias de la Comunicación. Trabaja en la UNESCO en Monterrey y es docente en la Universidad Regiomontana.  
mnieves@comitenorte.org.mx*

Se dice *apagón analógico* al proceso que marca el cambio gradual a un nuevo sistema de transmisión televisivo. Con las últimas señales del sistema que iluminó las pantallas de miles de millones de televisores fabricados desde fines de la segunda Guerra Mundial hasta nuestros días,

*La producción televisiva tiene un reto muy importante al entrar al formato digital, pues la cultura del píxel le exige adaptar la postproducción a la estética desarrollada por la cinematografía.*

comienza el cambio a la televisión digital abierta. Significa que una vez concluido el proceso, quien acople a su viejo aparato un dispositivo para descodificar la señal, o compre un nuevo receptor de los que en un futuro invadirán el mercado, podrá acceder libremente a transmisiones televisivas de calidad equiparable a los sistemas exclusivos de cable o satélite.

Será una memorable transición. Quizá no tan festiva como la llegada del color a la pantalla, pero sí más complicada. El carácter fundacional de la televisión analógica y su desarrollo de más de medio siglo le valieron para alcanzar comprometedores niveles de extensión y penetración, a los que no escapa ningún sitio ni ser humano del mundo actual. De tales dimensiones es el cambio en torno al que gravitan numerosos y complejos factores.

Intentaré mover el interés del lector a otro sitio. Me interesa compartir algunas reflexiones sobre uno de los tantos problemas que suelen acompañar cambios como el aquí abordado. Comparto la inquietud de quienes examinan la naturaleza y rasgos de la transición o describen sus articulaciones con otros factores del contexto en que vendrá a producirse. Pienso en la pertinencia de observar a qué nos enfrentamos los investigadores de la comunicación cuando los dispositivos con que se producen mensajes son modificados tan radicalmente por la tecnología digital. Con las transiciones no sólo cambian las cosas o las formas de hacerlas; cambia la visión que tenemos de ellas e, incluso, los conceptos de que disponemos para nombrarlas o las categorías para estudiarlas. Todo cambio nos enfrenta a nuevas incertidumbres.

En este caso la tecnología digital ha puesto en manos de realizadores de cine y de televisión nuevas herramientas para la producción de contenidos, que a su vez generaron nuevas formas de expresión. Dicha situación no sólo abre espacio a otras nociones en el ámbito de la

estética o del lenguaje audiovisual, sino que acaba por dejar obsoletas determinadas teorías y clasificaciones, como pudiera ser el caso de una vieja tipología cinematográfica. En las próximas líneas adelantaré algunas consideraciones provisionales al respecto. Si bien la materia de este artículo es el impacto de las tecnologías digitales en la televisión, se comprenderá el empleo de ciertos conceptos provenientes de la cinematografía. Ello se explica porque en determinados aspectos buena parte de la producción televisiva es deudora de las técnicas expresivas del cine o de lo que se reconoce como lenguaje cinematográfico.

Prácticamente desde su surgimiento en la primera mitad del S. XX la teoría cinematográfica ha construido una tipología -hasta ahora en uso tanto para el cine como para la producción dramática de TV, sin mayores aportaciones teóricas- de los planos, encuadres, movimientos y desplazamientos de cámara, así como determinados enfoques y principios con respecto al montaje cinematográfico. Sin embargo, la introducción de nuevas tecnologías, así como el desarrollo de otras concepciones estéticas, visiones y soluciones estilísticas en el terreno del lenguaje y la expresión audiovisual favorecidas por la propia tecnología y otros factores, han abierto espacio -en la última década- a la aparición de soluciones visuales que rompen con la vieja tipología declarándola incompleta e incapacitándola para estudiar, desde las viejas perspectivas, los nuevos problemas expresivos del cine. Si bien el *travelling* y la panorámica constituyen dos ejes fundamentales en las maneras posibles de imprimir al acto visual un movimiento y un sentido a través de la cámara, la tecnología digital concede otras maneras de hacerlo -mediante recursos de laboratorio- que no han sido identificadas, ni nombradas y, por tanto, están al margen de una discusión teórica.

Los más recientes aportes digitales en el campo del lenguaje y la expresión cinematográficos son

suficientes y de tanto valor como para abrir un expediente y comenzar una labor -que concierne a la teoría- de investigar lo nuevo en ese terreno, describir el fenómeno y revisar la clasificación existente. Se ha extendido mucho una expresión visual, introducida por *Matrix*, que consiste en cierta especie de síntesis digital entre el *travelling* circular y el efecto especial. Dicho de otro modo, un movimiento virtual que parece un *travelling* sin cámara alrededor de un objeto central que le sirve de eje a la vez que foco de acción, con la atractiva novedad que la figura alrededor de la cual "se mueve" la cámara se ha congelado en un *stop motion*, lo cual es una operación absolutamente imposible para los recursos cinematográficos tradicionales. A los hermanos Wachowski se les ocurrió llamar a esto "*bullet time*", pero aún no se registran intentos de sistematización al respecto.

La adhesión a una tipología arcaica inhabilita al investigador para una correcta evaluación de lo nuevo en el campo de la expresión cinematográfica apoyada en medios digitales; lo constriñe, lo desorienta, lo limita. La revisión de la vieja tipología y su actualización con los nuevos conceptos debidamente formulados, sistematizados y teóricamente sustentados, no sólo permitiría identificar los más recientes modos del lenguaje y sus aportes expresivos, sino también su examen teórico a profundidad, dadas las posibilidades heurísticas que ofrece.

En una primera aproximación al problema del impacto de las herramientas digitales, he distinguido provisionalmente las siguientes novedades en el terreno del lenguaje y la expresión cinematográficos, que agrupo según sus fuentes determinantes o más visibles:

*El trabajo en campo será  
cambiado por las locaciones  
digitales, diseñadas en  
computador y quienes rueden en  
espacios analógicos deberán  
incluir efectos visuales de calidad.*

1. Empleo de recursos digitales extraídos de los menús, cada vez más extensos y abrumadores, de los software de edición off-line y efectos. Todos los recursos generados en estos nuevos ambientes tecnológicos comparten ciertas propiedades más o menos comunes, que deberían observarse y anotarse. Tales recursos, a su vez, constituyen un repertorio de imágenes que se ha trasladado, por efecto de la convergencia digital, a todos los medios visuales con interfaz humana a través de pantallas.

2. Introducción de ciertos movimientos y desplazamientos virtuales cuyo origen ya no es la propia cámara, sino la manipulación digital de la imagen. Para obtener un inventario *in extenso* de los mismos se necesita observar directamente los equipos al uso y las aplicaciones correspondientes.

3. Introducción de ciertos efectos sobre la imagen ya capturada digitalmente, durante el proceso de post producción, ajenos al montaje y que, sin embargo, se pueden asociar por sus efectos dramáticos y formales, a las funciones ya conocidos del montaje.

4. Montaje mediante cortes incorporados digitalmente, que introducen una interminable variedad de efectos que inciden tanto formal como dramática o psicológicamente en los resultados de la obra.

5. Manipulación de la percepción cinética de la imagen, que como se sabe tradicionalmente se clasificaba en virtud de tres velocidades relacionadas con un patrón neutro o estándar: más rápido (*fast motion*), más lento (*slow motion*) e inmóvil (*stop motion*).

6. Eventual sustitución del tradicional montaje por corte directo por un desplazamiento mediante efectos digitales, similar a la noción de *sweep panning* o barrido, pero perceptivamente distinto.



7. Desarrollo extremo de una nueva dimensión del montaje que rebasa el criterio de integración perceptiva para concederle nuevos sentidos que tienen que ver más como un flujo de impactos e impresiones cinegráficas para transmitir un estado de cosas, que con la cinegrafía de la realidad.

8. Manipulación de la textura de la imagen mediante procedimientos digitales de laboratorio, más allá de las técnicas clásicas de la fotografía que se construye en el proceso de rodaje.

9. Si bien el lenguaje cinematográfico ha estado inevitablemente en manos de fotógrafos, editores y directores, hoy parece extenderse al dominio de los diseñadores y fabricantes de tecnologías, que son finalmente quienes marcan las pautas del cine comercial -que, por si fuera poco, acapara la abrumadora mayoría de las películas que se exhiben en todo el mundo-.

De todo lo anterior puedo adelantar una segunda conclusión preliminar: hasta el propio concepto expresión cinematográfica (término que he empleado hasta ahora a falta de uno más completo, que incluya a las producciones dramáticas para televisión) resulta limitado porque restringe el pensamiento a un solo campo y a un solo modelo, en momentos en que la experiencia visual del movimiento no sólo se da en el cine sino también en la televisión, en el video y en las computadoras, medios con cualidades completamente nuevas con respecto al cine, si bien han tenido que absorber necesariamente su legado.

Y toda esta nueva experiencia visual se desborda en películas, series, telenovelas y otras producciones dramáticas de la TV. Ahora que la televisión digital abierta revelará tantas posibilidades y sugerirá tantos conceptos, tal vez haga falta una expresión nueva y más completa que satisfaga la noción dominante de convergencia y elimine cualquier equívoco. Podríamos llamarle cibergrafía. ☞