

Unidad 6

- El maquillaje en televisión, experiencia cinematográfica y ejemplos de programas.

CAPÍTULO 10

El maquillaje en televisión

El maquillaje, tanto en televisión como en teatro, presenta dos aspectos de estudio: el maquillaje especial que trata sobre alteraciones físicas sobresalientes como son los postizos, las prótesis, heridas, barbas y mascarillas, y el maquillaje básico utilizado para mejorar la apariencia del actor o personaje, sin cambios notables, salvo algunas modificaciones menores.

La diferencia fundamental entre el maquillaje teatral y el que se utiliza en televisión o cinematografía consiste en que el primero, por una cuestión de distancia entre espectador y actor, es un maquillaje más acentuado; mientras que en la televisión, por sus características visuales, se exige el máximo de realismo en la aplicación del maquillaje. Cualquier detalle exagerado se delata inmediatamente con el uso del *close up*.

Este capítulo está dedicado precisamente a la técnica del maquillaje básico, ya que el maquillaje especial requiere un estudio más amplio y una verdadera especialización en ese campo. El maquillaje básico es importante y necesario tanto en la mujer como en el hombre, ya sea para suavizar las líneas del rostro o controlar el sudor que provocan las luces en el estudio, ajustándose, como es natural, al papel que ha de desempeñar.

Teniendo en cuenta que la cámara posee una supervisión total, se hace necesario que apliquemos el maquillaje en la forma más pareja que sea posible para lograr un efecto natural. Según lo expuesto anteriormente, hay que tener en cuenta que la función del maquillaje básico no es precisamente cambiar la apariencia natural del sujeto sino



Figura 110. El autor de este libro, Raymond Bravo, con un maquillaje especial en un programa dramático para la televisión.

mejorarla, obedeciendo a las características impuestas en el medio de la televisión. Por lo general, en casos de exteriores, el maquillaje se pasa por alto o se aplica ligeramente, a no ser que se trate de maquillajes especiales que se requieren para ciertas caracterizaciones (figura 110).

Maquillaje básico en la mujer

En la mayoría de los casos, el maquillaje que se usa habitualmente es suficiente si ha sido bien distribuido, cubre la línea del pelo, cuello y hombros y no brilla con exceso. Es recomendable usar un gris pardo para las sombras de los ojos, así como



Figura 111. Maquillaje básico en la mujer. La actriz Chela Castro y el autor Raymond Bravo en una escena de televisión.

para las pestañas y líneas marginales. El negro resulta muy fuerte en los *close ups*. El azul, por su parte, distorsiona significativamente el acento que se desea lograr.

Las bases que se recomiendan para la mujer con resultados muy efectivos en la televisión son las bases *olive* (aceitunadas), que van desde un tono claro al más oscuro: *olive*, *medium olive* y *deep olive*.

El lápiz labial debe mantenerse en rojos claros o rosados oscuros. También puede usarse cualquiera de las tonalidades populares que tengan un toque marrón (figura 111).

Maquillaje básico en los hombres

La base debe seleccionarse lo más cercana posible al color de la tez del actor: un *natural tan* proporciona una base satisfactoria. Para aplicarla se usa una esponjita, tomando una pequeña cantidad del creyón o crema y se distribuye el material sobre el área facial; esto incluye cuello y orejas. Para aplicarlo se hace en forma uniforme, sin dejar áreas en blanco como son las cavidades de los ojos. Para fijar el maquillaje se puede usar un polvo transparente. Si las cejas son muy claras, se aplicará lápiz o creyón de cejas color carmelita o café; se trabaja en el centro del pelo, no en los bordes, acentuando ligeramente la forma de las cejas sin dibujar líneas. Algunas veces es necesario cubrir algunas manchas o lunares. En este caso, se aplicará ma-

yor cantidad de base en esa área con una esponjita antes de aplicar el maquillaje general.

Para cubrir cicatrices o marcas en la cara puede aplicarse una base más espesa y más clara en esa región, tratando de suavizar los bordes. A continuación se aplica la base principal que se ha seleccionado, observando la mayor uniformidad.

Tanto en el hombre como en la mujer podemos reducir las áreas prominentes utilizando una base más oscura sobre la propia prominencia facial. Una vez suavizados los bordes, se aplica la base seleccionada. Si la sombra de la barba es muy notable, se aplica una capa adicional en esa región, dándole un movimiento circular a la esponjita. Seguidamente, se aplica la base seleccionada. De no lograr el efecto deseado, puede usarse una base más clara en la región de la barba y continuar con el procedimiento anteriormente mencionado (figura 112).

No se recomienda usar sombras en los ojos o lápiz labial para los hombres. Las bases más comúnmente usadas en televisión, para el hombre, son el *tan natural*, el *tan golden* y el *bronze*. En cualquier tipo de tez, sea que se trate de sujetos blancos o negros, hay que asegurarse de empolvar cualquier brillo excesivo en el cutis producido por la grasa, ya que éstos se intensifican en cámara.

El maquillaje y las modificaciones faciales

Además del maquillaje, hay otras formas de modificar condiciones fisonómicas indeseables, como es la iluminación adecuada, filtros para suavizar las líneas de la cara, desenfoque, etc. Pero a veces estos recursos no son suficientes para cambiar ciertas características faciales y entonces debe acudir al maquillaje que, aun con sus limitaciones, ayuda considerablemente a lograr un objetivo estético.

Veamos algunos ejemplos: la forma de la cabeza y de la cara pueden ser modificadas, particularmente en la mujer, de acuerdo con el peinado o corte de pelo o si usa un postizo. Cubriendo o descubriendo el peinado es posible cambiar las líneas de la cara hasta encontrar la silueta deseada.

En el hombre, el corte de pelo también altera la fisonomía. Cuando se buscan cambios significativos en la estructura facial del hombre, se pueden usar pelucas o bisonés como último recurso.



Figura 112. Maquillaje básico en el hombre. Raymond Bravo mostrando estas características en una escena de historias apasionantes.

Los cambios en el color del cabello tienen un papel destacado en la imagen que se intenta proyectar. El color del cabello es indicativo de los estereotipos que inevitablemente, y por condicionamiento, el público acepta como tales: la rubia, dulce y pasiva en comparación con la morena, impetuosa y ardiente; el pelo entrecano conocido como “sal y pimienta” y la mota de algodón del anciano. Cada uno de estos colores puede significar un estado de conciencia en las personalidades o una época de la vida. El ancho de la frente puede ser aumentado o disminuido, dependiendo del tipo de peinado o peluca que se use. Asimismo los contornos de la frente son susceptibles de cambios mediante el relleno de algunas áreas con material plástico. También es posible cambiar el color de los ojos con el uso de lentes de contacto. Un nuevo lente de contacto suave, cosmético, manufacturado por la Wessley Jensen, ofrece la oportunidad de cambiar con gran naturalidad el color de los ojos en azul, verde, aqua o carmelita.

En el pasado, los lentes cosméticos presentaban sus dificultades por ser de material plástico duro y la intolerancia era bastante común. El lente duro cosmético se utiliza para ciertos efectos especiales, y algunos actores hacen uso de anestésicos para su tolerancia, pero este método no es aconsejable a menos que se tenga la aprobación y supervisión de un oftalmólogo. El marco de los ojos es susceptible de cambios con maquillaje, pintando los párpados, coloreando las pestañas o incluso con pestañas postizas. El tamaño y la forma de la apertura palpebral pueden modificarse ligeramente, según las líneas que se tracen alrededor de los ojos.

Según se dibujen las líneas en la comisura externa, hacia arriba en el centro o hacia abajo, es posible recrear desde el tipo oriental hasta el indio norteamericano. Los párpados inferiores pueden ser hundidos o inflamados por medio de creyones, motas de algodón impregnadas de collodium y adheridas a esa región con *spirit gum*. Como alternativas para cambiar la expresión de los ojos puede usarse un ojo artificial adherido a la cavidad orbitaria con *putty*. Considérese también el uso del monóculo en ciertos personajes, o anteojos regulares. En el uso de estos últimos debe tomarse en cuenta la siguiente sugerencia: sería bueno abstenerse de proveer al talento de gafas de bases planas; esto luce muy falso en cualquiera de los medios, cine, teatro o televisión.

Todo lo que se necesita es una base curva que, además de evitar la reflexión especular causada por los anteojos planos, añada realismo y naturalidad a la caracterización. Unos lentes con un 0.25 de valor dióptrico lograrán el efecto deseado. Esta mínima graduación no causará problemas visuales en el actor por el lapso de tiempo que se necesite para filmar o realizar el programa. Las cejas juegan un papel importante en la expresión, por el marco de la cara. Cambiando su color o su grosor, se modifica la expresión y, por añadidura, las características básicas del personaje desde el punto de vista racial o psicológico.

La forma de los labios puede ser también alterada, pintándolos más finos o aún más gruesos, insertando tirillas de goma en las encías o con goma de mascar. El inconveniente de estos recursos es la imposibilidad de articular propiamente. En la película *El Padrino (The Godfather)*, Marlon Brando, quien de por sí tiene sus problemas de dicción, relleno sus encías con algodón u otro material para la caracterización del personaje, dando lugar a una articulación deficiente por lo cual sólo podía oírse apenas un murmullo de sus palabras.

Es posible modificar el mentón usando tonos claros u oscuros. Los tonos claros resaltarán la prominencia del mentón, mientras que los oscuros ayudarán a mitigar

el defecto. En el hombre, esta condición puede mejorarse ocasionalmente cubriéndolo con una barba, cuando ésta es apropiada.

El cuello

Los contornos del cuello pueden cambiarse con tonos claros y oscuros, o todo el cuello puede ser cubierto por la barba o el vestuario.

Las manos

Igualmente es posible acentuar la estructura de las manos con tonos claros u oscuros. Las venas se destacan con pinturas de color azul pálido. En raras ocasiones, el uso de venas postizas han contribuido convencionalmente para la caracterización del personaje.

Las orejas

Las orejas no suelen entrar en el trabajo de maquillaje y sus modificaciones, a menos que se intente disimular ciertas características, como son las orejas puntiagudas o de coliflor, en cuyo caso puede emplearse cintas adhesivas o con *putty*.

La expresión facial y el maquillaje

Un buen maquillista debe estar en constante posición de estudio y observación de las expresiones que son habituales y específicas de los distintos personajes que se presentan en escena. Por ejemplo, de una persona jovial que ríe o sonríe con frecuencia, se espera que su rostro presente determinadas características: las mejillas ligeramente levantadas, las comisuras de la boca hacia arriba simulando alegría, las cejas arqueadas y ausentes de líneas o arrugas que denoten lo opuesto a esta personalidad. Aun en reposo, sin estar riendo, la cara debe dar la impresión de que está lista en cualquier momento a desatar la risa. Hay dos materias que estudian estas condiciones del rostro humano: la fisiognómica y la patognómica.

La fisiognómica estudia los efectos del medio ambiente, así como las características raciales y hereditarias en el rostro humano. Por ejemplo, la cara de un marino no es igual a la de un profesional, aunque sean del mismo origen; el primero tendrá la cara curtida por el sol y mostrará arrugas en la piel circundante a los ojos (patas de gallo) características del hombre de mar, así como los “ojos de marino”, que es la tendencia a crear una abertura palpebral pequeña, consecuencia de escudriñar el horizonte. El profesional mostrará características completamente opuestas atribuidas a un ambiente de ciudad.

La patognómica estudia las líneas del rostro dibujadas por el efecto de las emociones; tales líneas se llaman también *líneas de las pasiones*. Este último concepto se acopla perfectamente al ejemplo del hombre jovial. Todo lo que forma la estructura interna del hombre se ve reflejado en el rostro. Se proyecta externamente un determinado tipo de personalidad, según su carácter. El viejo refrán “la cara es el espejo del alma”, es un concepto muy importante en la realización del maquillaje. Un buen maquillista no puede pasar por alto este principio teniendo en cuenta en todo momento y en cualquier tipo de maquillaje, ya sea básico o especial, que la

esencia del sujeto debe coincidir en general con su aspecto.

Las siguientes figuras, 113, 114, 115, 116 y 117, muestran algunos recursos en el maquillaje básico que modifican la estética facial.



Figura 113. Para modificar una nariz ancha se rellenan los laterales con sombra oscura y se aplica blanco en el puente de la nariz.



Figura 114. Las barbillas dobles (o papada) pueden disimularse aplicando oscuros en la región abultada.

Figura 115. Para acortar una cara larga se aplican sombras en la frente y la barbilla.

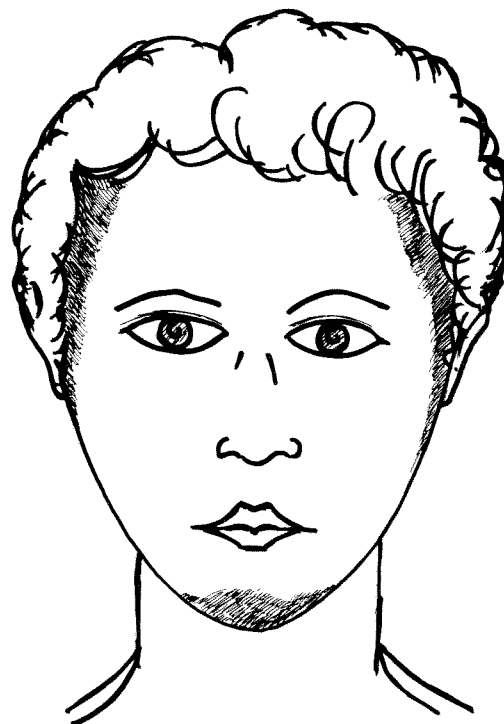
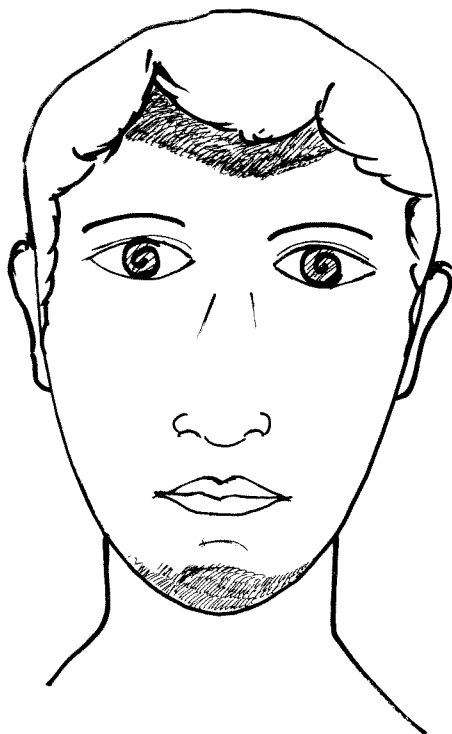


Figura 116. En caras con forma de corazón, el ancho de la frente puede disimularse con el peinado o aplicando oscuros en los laterales frontales y en la barbilla.



Figura 117. Un mentón pronunciado puede disimularse oscureciendo esa zona. Igualmente la nariz aguilena puede disimularse oscureciendo la punta. Los ojos hundidos pueden realzarse con blanco matizado alrededor de las órbitas.

CAPÍTULO 14

La experiencia cinematográfica

La condición más favorable para un director de televisión es contar con experiencia cinematográfica. En realidad muchos de los directores pioneros en este campo fueron producto del cine, quienes, con estos recursos, lograron realizarse con menos esfuerzo, sobre todo en lo que concierne a producciones dramáticas y musicales. En la actualidad, el director de televisión se forma en su propio ambiente, salvo algunos directores cinematográficos que se acogen a este medio. Tradicionalmente, el director de televisión ha sido entrenado para producir su espectáculo como si fuera una sola escena en orden cronológico.

El director de cine, por su parte, filma las escenas por separado considerando distintos ángulos de cámara y la iluminación adecuada. Cada toma es meticulosamente preparada por adelantado, sin establecer un orden sistemático, en contraste con la técnica de televisión. En la técnica fílmica cada toma o escena se ensaya individualmente y después se graba en videotape. Cada escena se señala con un número: toma uno, toma dos, etc. Es común que un director utilice este estilo de producción: grabar varias tomas de la misma escena como protección. *Close up, cut away*, tomas de reacción y ángulos anchos pueden filmarse con posterioridad después de la toma básica.

Situaciones comunes de la técnica fílmica

Dada la complejidad del drama, tanto en televisión como en cine, es imposible recopilar la enorme cantidad de ejemplos y situaciones de producción, sobre todo en aquellos en que la creatividad del director tiene un papel determinante. Sin embargo, a continuación se exponen algunos elementos básicos fílmicos de situaciones comunes que tienen como propósito ser una guía para el director novel.

1. Cambiar la posición de los actores para crear variedad y apoyar la acción.
2. Seguir el movimiento de los actores.
3. Movimientos curvilíneos.
4. Eliminar trayectorias.
5. Entradas y salidas por puertas.
6. Paso a ventanas.

7. Entradas y salidas fuera de cámara desplazando éstas a otra área.
8. Preparar la entrada de nuevos personajes.
9. Viendo pasar un vehículo en marcha.
10. Dirección de la mirada.

Cruce y cambios de posición de los actores para apoyar la acción y crear variedad

Para crear variedad en posiciones estáticas y apoyar la acción cuando dos o más personajes dialogan existen dos formas de movimientos. La primera se refiere a los cruces típicos o movimientos neutrales del sujeto que se mueve sobre sus líneas, mientras el otro permanece estático creando nuevos ángulos y variantes composicionales. La segunda, al igual que en el teatro, se refiere a movimientos en relación con el diálogo. Evidentemente, como regla general, una frase de fuerza dramática debe estar acompañada de un movimiento fuerte. En este caso, la fuerza de la frase es reforzada por la del movimiento; por ejemplo, pararse violentamente de una silla para responder a un insulto. Los siguientes son ejemplos de movimientos comunes mientras dos personajes dialogan:

El sujeto "A" hace un cruce al punto "X" para ocupar un primer plano; el sujeto "B", en segundo plano, avanza hacia su derecha para facilitar la toma que presenta la figura 136.

En esta posición, el sujeto "A" gira totalmente a su izquierda para enfrentarse a "B" facilitando una excelente composición para un *over the shoulder* o sea, por encima del hombro de "A" (figura 137).

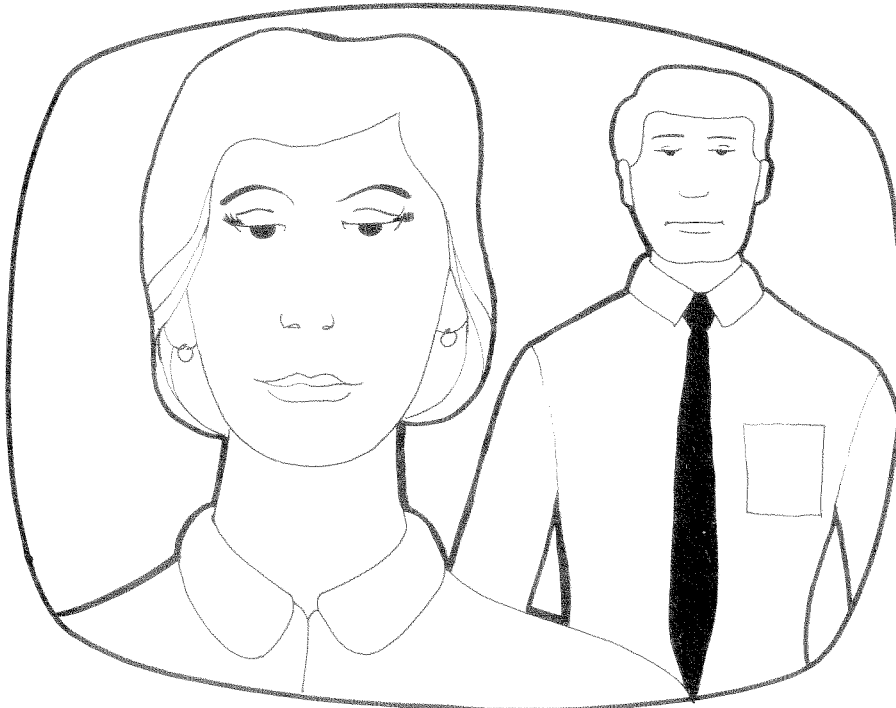


Figura 136. Sujeto "A" ocupando un primer plano.

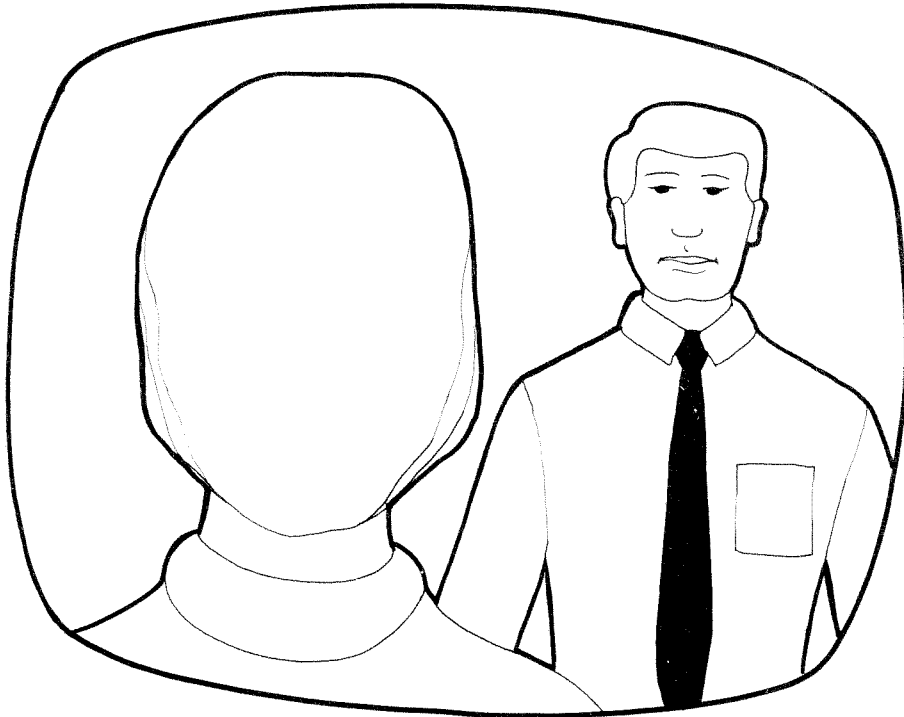


Figura 137. Toma a sujeto "B" por encima del hombro del sujeto "A".



Figura 138. Sujeto "B" haciendo un cruce al punto "X".

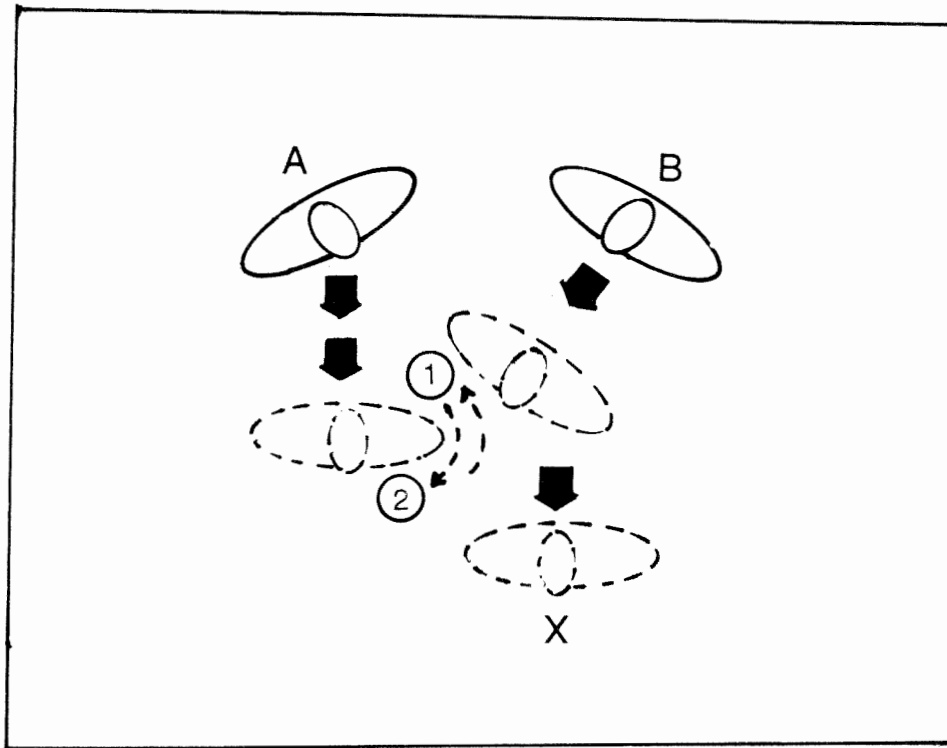


Figura 139. Dos personajes dialogan:

- "A" camina hacia la cámara (primer plano).
- "B" se coloca detrás de "A", segundo plano.
- "A" gira a la izquierda (1) enfrentando a "B" (*over the shoulder*).
- "B" camina hacia la cámara (primer plano).
- "A" gira a la derecha (2) colocándose detrás de "B" (segundo plano).

La siguiente toma puede ser un *over the shoulder* del sujeto "B" a *close up* de "A". Estas tomas pueden repetirse un par de veces y después regresar a la toma inicial del *two shot*, haciendo que el sujeto "B" cruce al punto "X" (figuras 138 y 139).

En esta posición, "B" puede avanzar a primer plano creando una situación a la inversa repitiéndose las mismas tomas; todo dependerá de la línea dramática y la relación con la expresión de la misma. Al marcar todos estos movimientos se deben tomar en cuenta otros factores técnicos como la iluminación, audio y el *background*. Situaciones similares de composición pueden crearse cuando hay más de dos personas en la escena. En cualquiera de los casos lo más conveniente es no mover los personajes a la vez.

Seguir el movimiento de un actor

La figura 140 ofrece una idea del flujo de la cámara siguiendo el movimiento de uno o más actores. Este movimiento lo podemos dividir en tomas 1, 2 y 3. La primera toma establece la llegada de un automóvil a un punto mostrando al personaje "A",

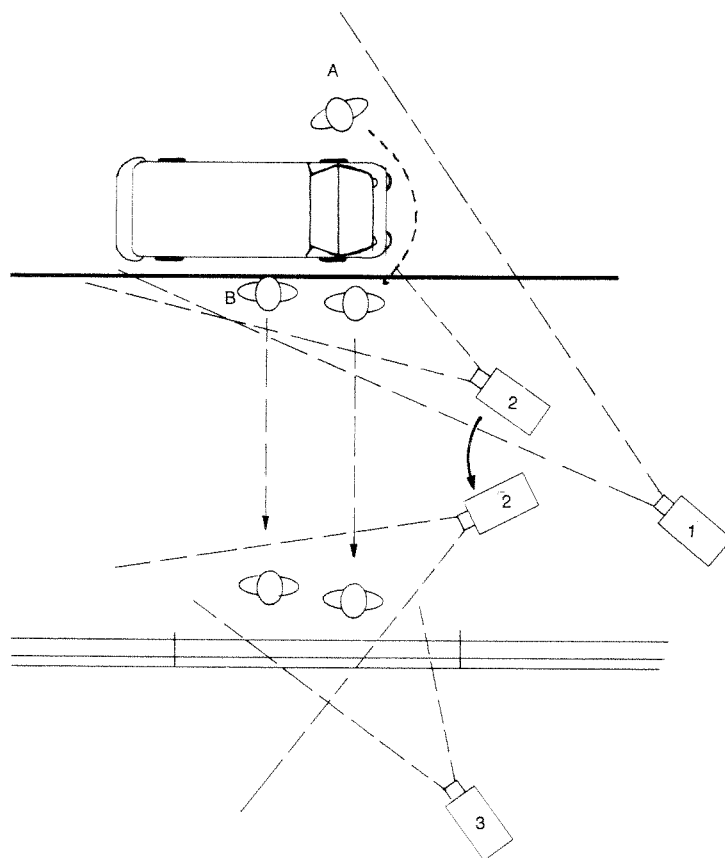


Figura 140. Siguiendo el movimiento de un actor en tres tomas.

quien sale del auto por el lado del conductor. La cámara sigue el movimiento del actor hasta llegar a la portezuela contraria. La segunda toma capta al personaje "A" cuando abre la puerta de la dama "B". La cámara retrocede y sigue el movimiento de ambos personajes hacia la escalinata. La tercera toma capta ambos personajes de frente subiendo.

Movimientos curvilíneos

Los movimientos curvilíneos pueden producirse por sujetos o vehículos y deben planearse cuidadosamente con relación al movimiento de cámaras o cámara para evitar una desorientación geográfica en el espectador, sobre todo cuando hacemos uso de los *long shots* combinados con *close ups*. La figura 141 muestra un personaje que da vuelta en una esquina, utilizando tres tomas:

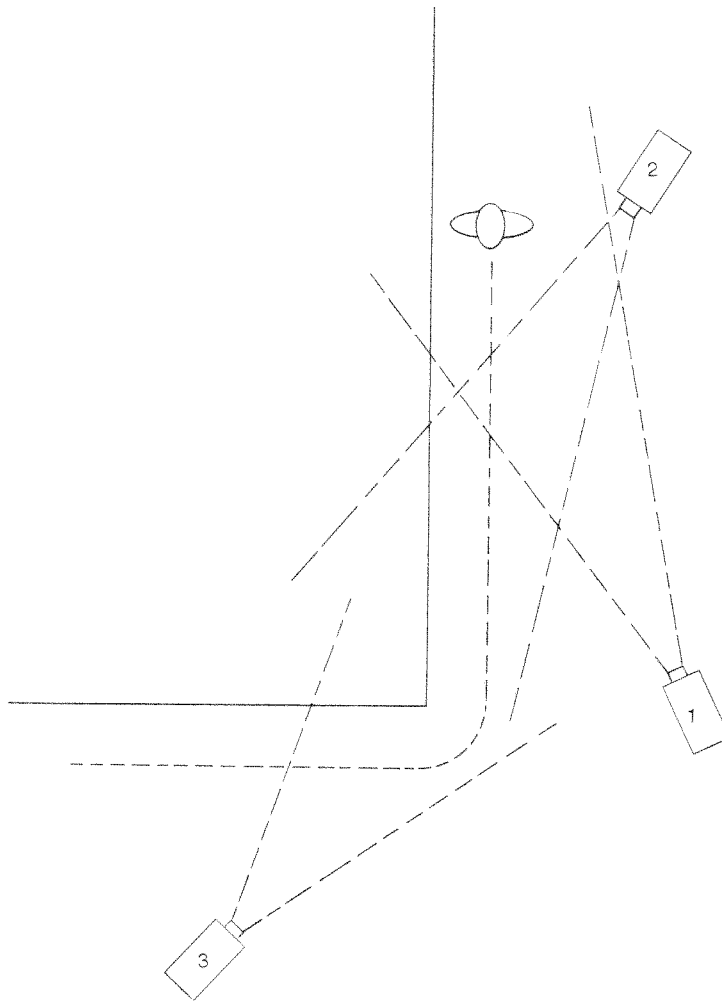


Figura 141.
Movimientos
curvilíneos. Personaje
doblando una esquina
utilizando tres tomas.

Toma 1. Personajes de frente hacia izquierda de cámara.

Toma 2. De espalda hasta girar en la esquina.

Toma 3. Recibe el personaje de frente continuando dirección hacia izquierda de cámara.

Eliminando trayectorias

En las secuencias siguientes (figuras 142 A, B, C,) se observa cómo parte de la trayectoria de un actor puede eliminarse simplificando la acción sin interrumpirla. En este caso el personaje se dirige del área "A" al área "B". Ejemplos similares se presentan en situaciones de actores que entran en otro medio, habitaciones, etcétera.

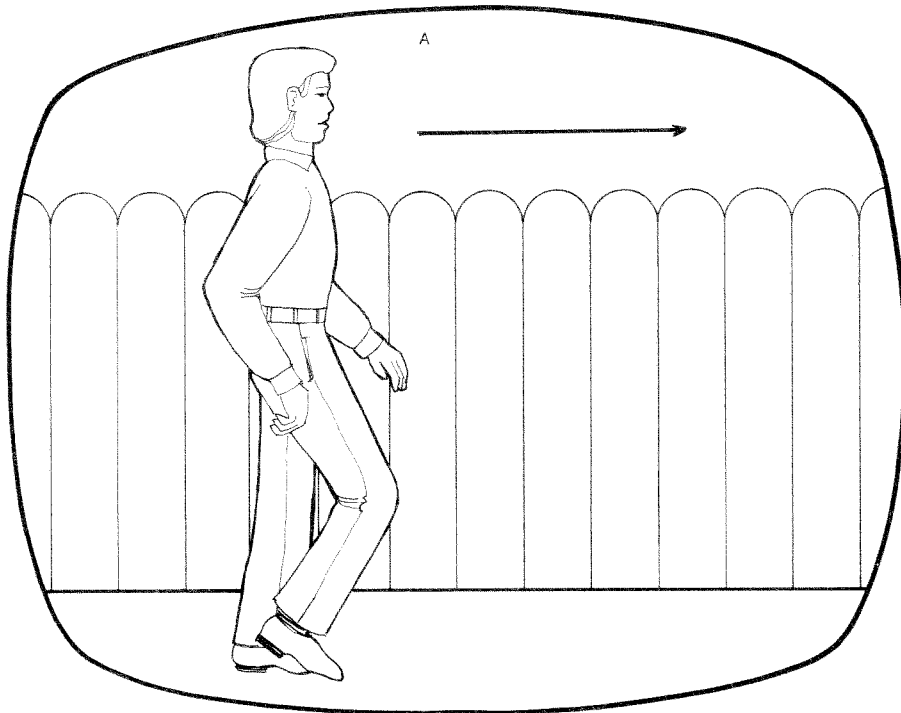


Figura 142 A. Eliminando trayectorias. Personaje saliendo de la cámara en "A" para entrar en el área "C" eliminando área "B".

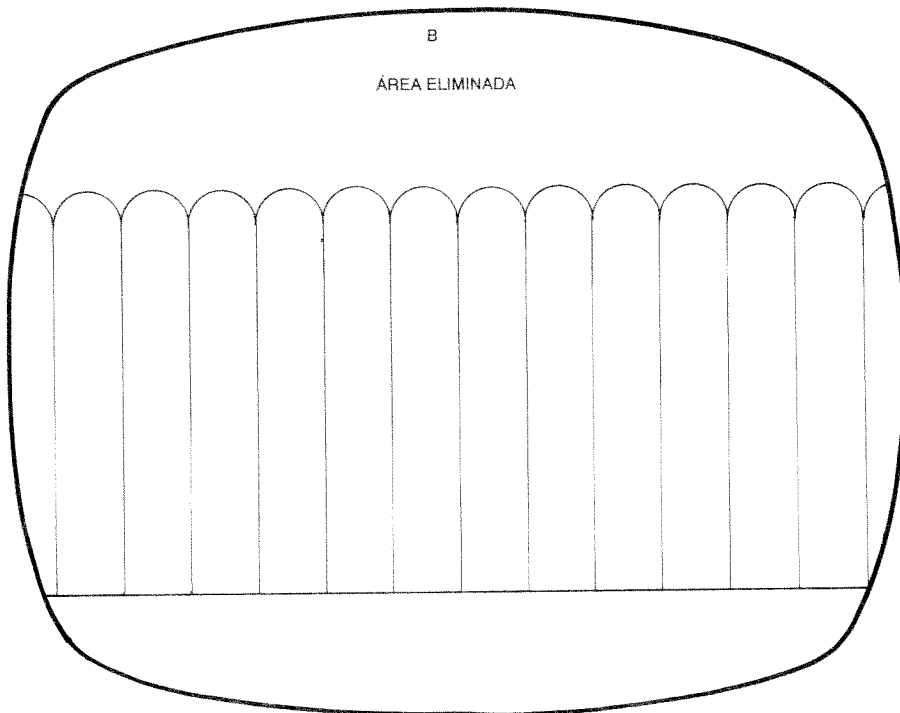


Figura 142 B.

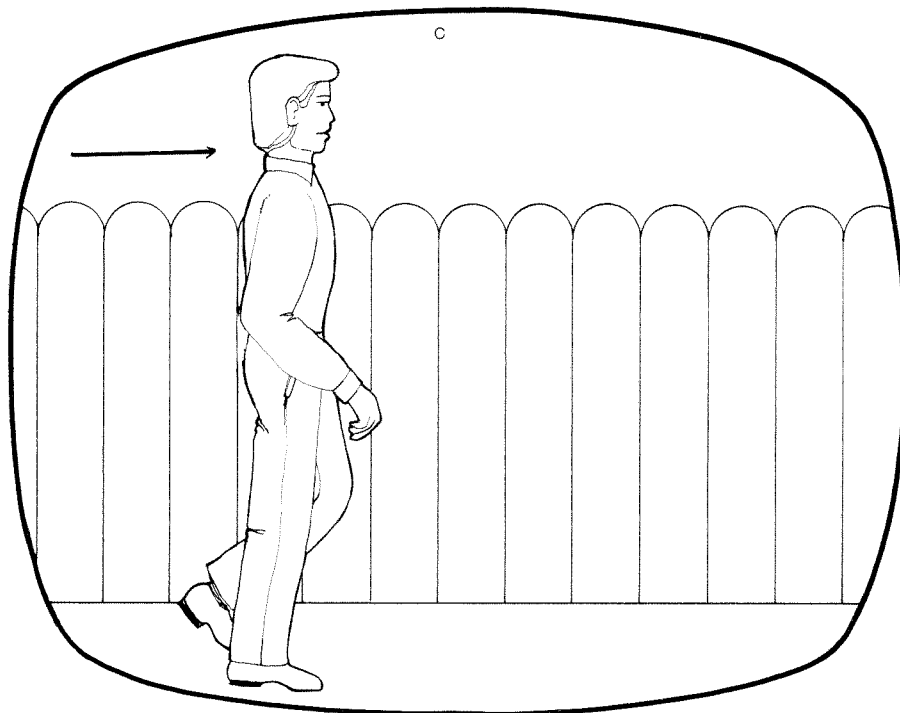


Figura 142 C. Eliminando trayectorias. Personaje saliendo de la cámara en "A" para entrar en el área "C" eliminando área "B".

Paso a ventanas

En el paso a ventanas, el objetivo principal es mantener consistencia en cuanto a la dirección del actor y la mirada. La figura 143 muestra al actor dirigiéndose a la ventana alternando la mirada de derecha a izquierda de cámara. Las cámaras, como se observa, deben ser situadas al mismo lado del actor.

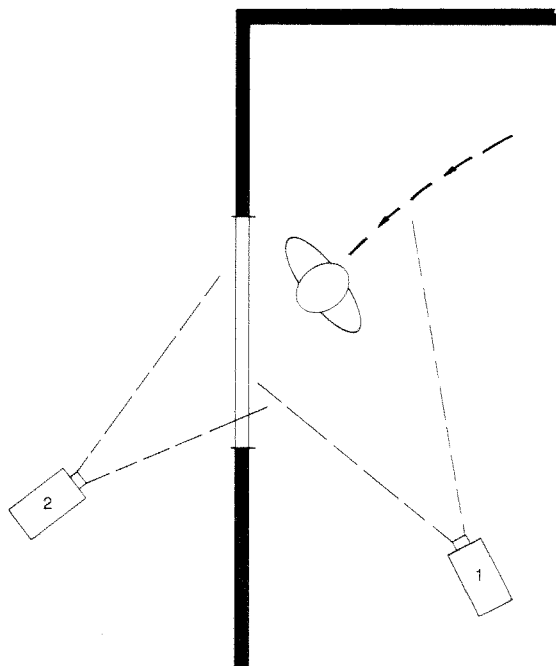


Figura 143. Paso a ventanas. Cámaras situadas del mismo lado del actor.

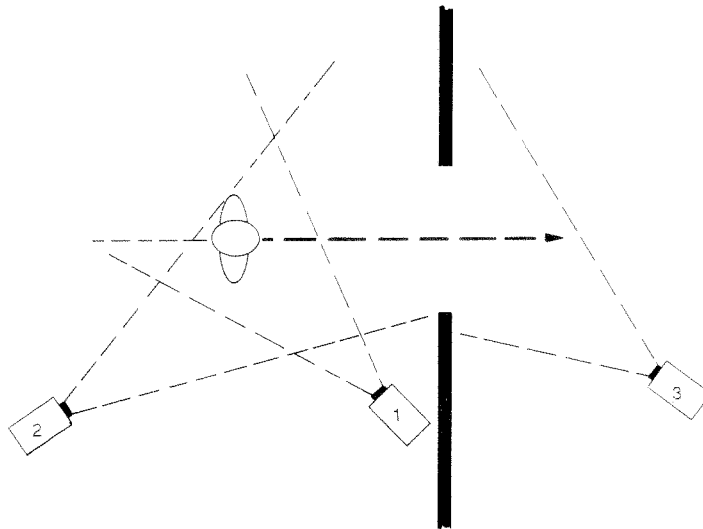


Figura 144. Paso por puertas. Cámaras siguiendo el eje de acción.

Paso por puertas

El paso por puertas tiende a complicarse algunas veces según la situación dramática. La medida básica para evitar confusiones en cuanto a posiciones de cámara es atenerse en todo momento al *eje de acción*. La figura 144 es un ejemplo típico de posición de cámaras.

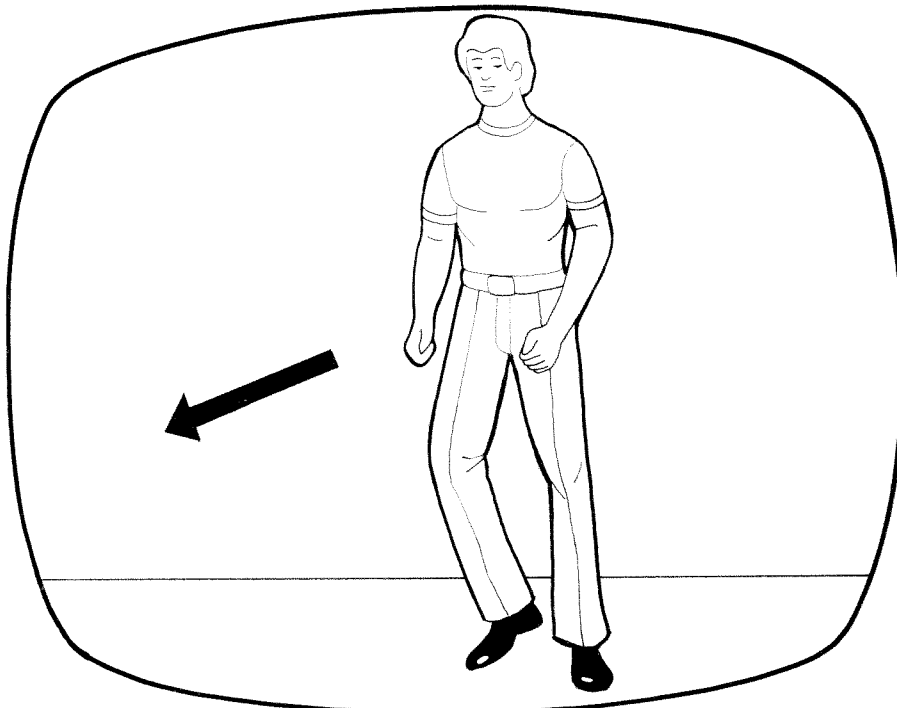


Figura 145 A. Personajes saliendo del lado izquierdo de la cámara.

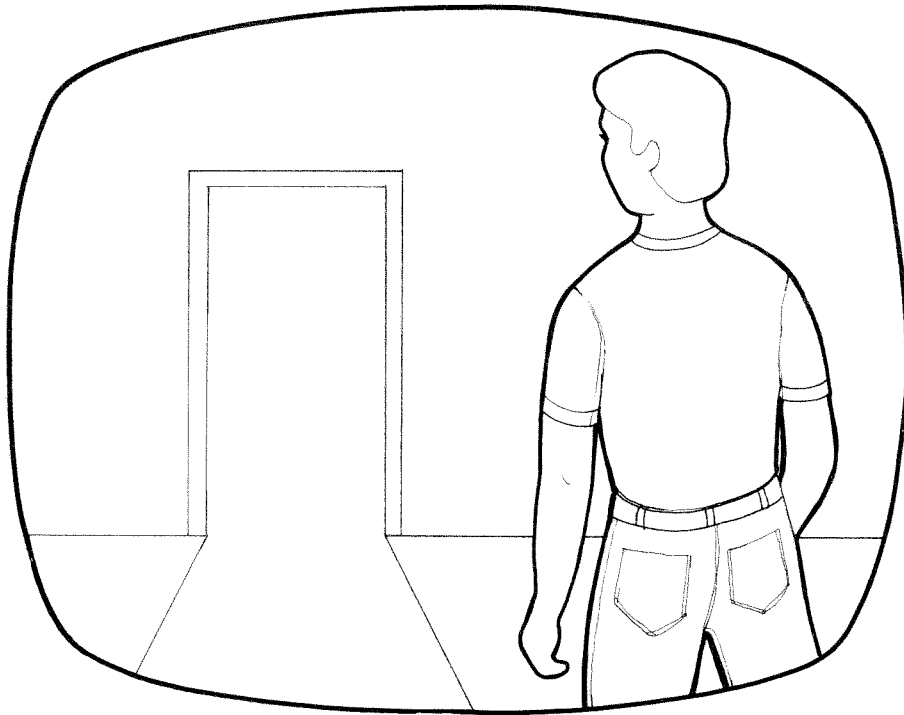


Figura 145 B. Personaje entrando a cámara por la derecha.

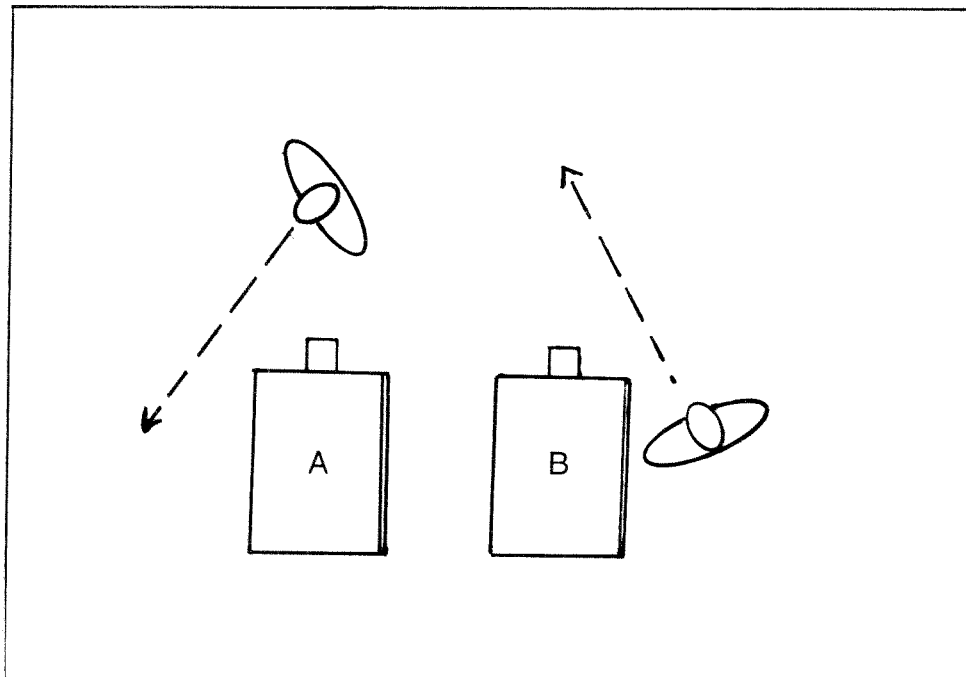


Figura 146 A. Sujeto saliendo por la izquierda de la cámara "A". Al seguir su dirección hacia un área diferente, entra a cámara "B" de espaldas por derecha.

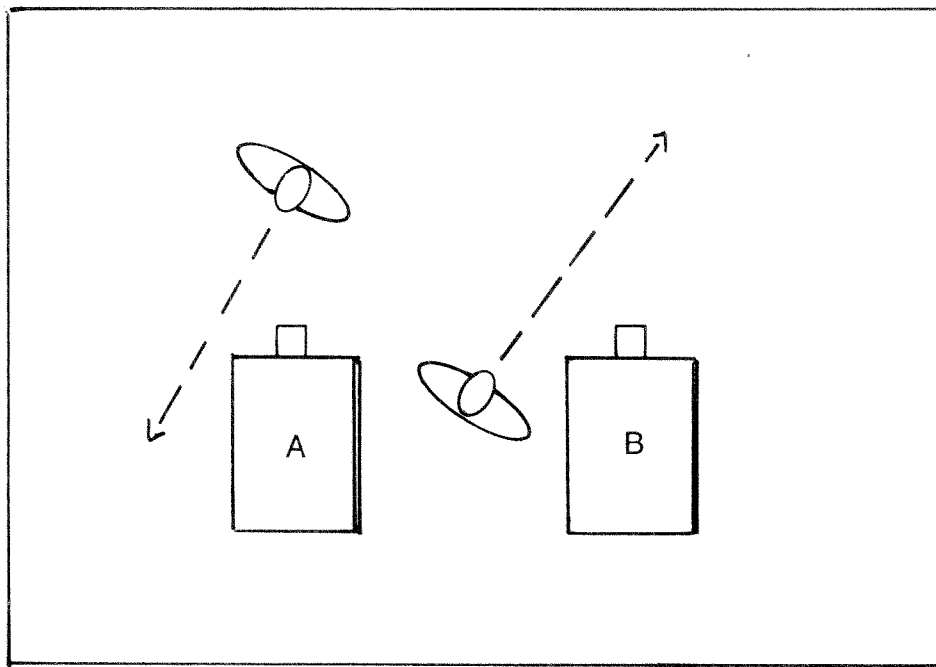


Figura 146 B. Sujeto saliendo por el lado izquierdo de cámara "A" y entrando de espalda a cámara "B" por el lado izquierdo de nuevo. Este movimiento indica el regreso al punto de partida sin desplazamiento a un área diferente.

Entradas y salidas fuera de cámara desplazando éstas a otra área

Como regla general, cuando un personaje se desplaza fuera de cámara por izquierda, debe regresar por izquierda, asumiendo que hemos establecido previamente el punto direccional. Sin embargo, en el caso en que en este desplazamiento sigamos el movimiento del actor entrando a un área diferente, la técnica empleada tendrá una variante según exponen las figuras 145 A, B y 146 A, B.

Preparar la entrada a nuevos personajes

El tamaño reducido de la pantalla de televisión hace necesario que las entradas de nuevos personajes en la escena tengan una aparición real con una orientación física de la procedencia de los mismos. Esta relación debe ser cuidadosamente planeada buscando con nuestra cámara el ángulo que señalará la entrada del nuevo personaje. Los gráficos que siguen presentan este concepto en tres ejemplos distintos (figuras 147 A, B y C).

Viendo pasar un vehículo en marcha

Regularmente las escenas en que el espectador debe girar su cabeza para seguir el paso de un vehículo en marcha se filman por separado y más tarde se intercalan

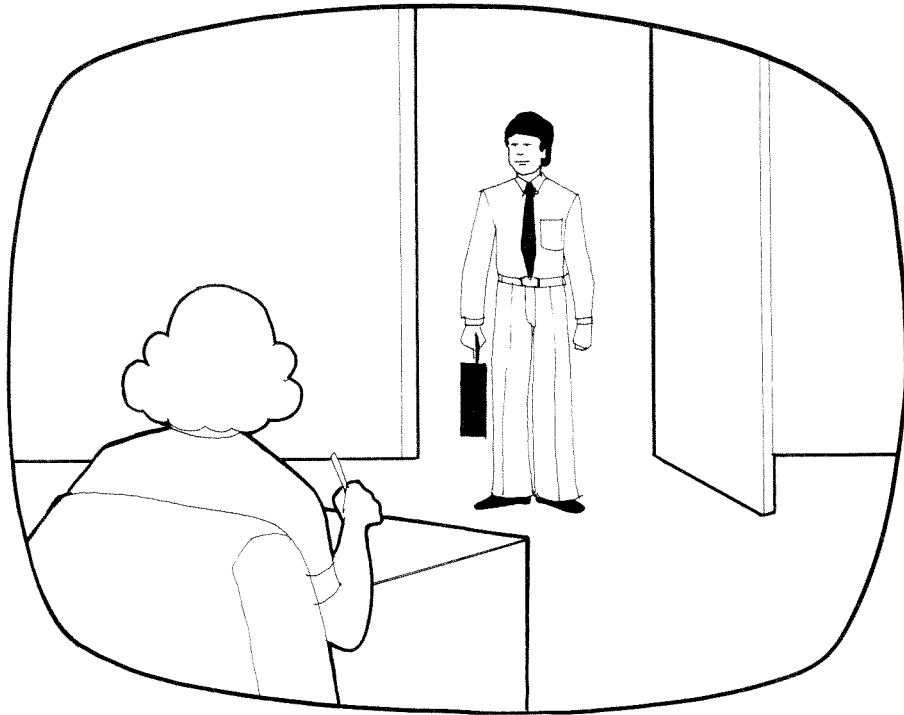


Figura 147 A. Ángulos de cámara convenientemente situados preparando la entrada de nuevos personajes en la escena.

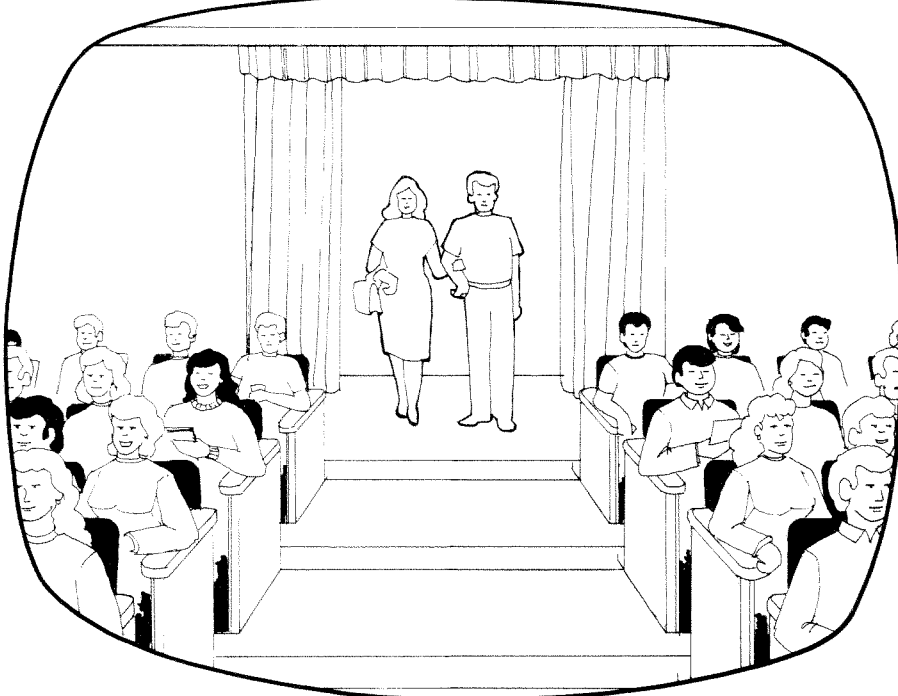


Figura 147 B.

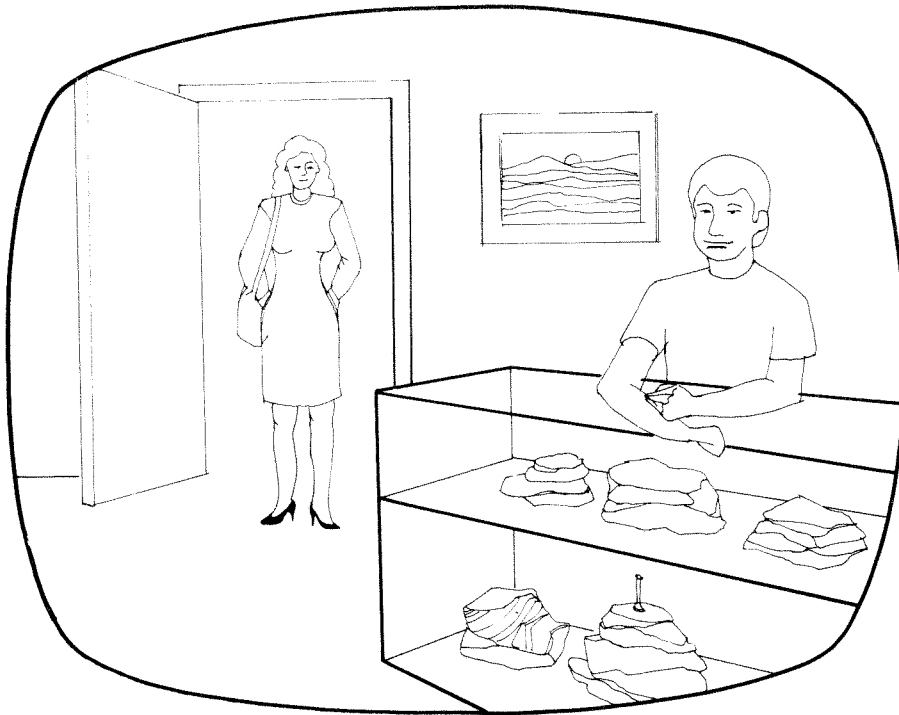


Figura 147 C.

durante el proceso de edición. Estas tomas donde el observador y el vehículo en marcha se encuentran en ubicaciones diferentes se conocen como *reverse shots*.

La figura 148 da una idea de la posición adecuada de cámara en estas situaciones.

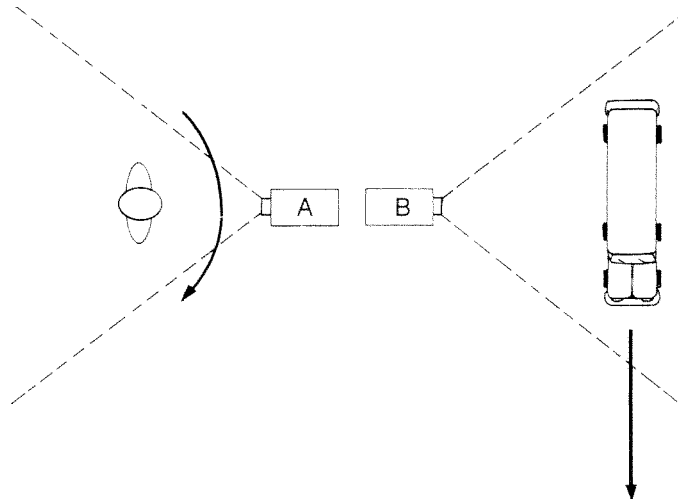


Figura 148. Viendo pasar un vehículo en marcha.

Dirección de la mirada

Cuando se utiliza el sistema de cámara múltiples, la dirección de la mirada en relación con otros personajes no ofrece gran dificultad, pero al emplear la técnica filmica, no podemos ignorar en ningún momento que las miradas que se encuentran crean lo que llamaremos *eje de acción*.

Lo más importante en cuanto a la disposición de cámara es que en el término de cada toma, las miradas se ajusten a la dirección establecida previamente. Considérese por ejemplo, a dos personas que dialogan mirándose una a la otra (figura 149 A). Cuando se toman *close ups* individuales, en lo primero que se debe pensar es en el ángulo de la cámara para destacar posiciones dominantes inferiores o al mismo nivel. El segundo paso es orientar la mirada de un personaje respecto a otro considerando el punto de vista (figuras 149 B y C).

Por ejemplo, cuando los personajes se encuentran al mismo nivel, un actor mira a izquierda de cámara y el otro a derecha dando lugar al cruce de las miradas. Considerando el punto de vista en posiciones dominantes o inferiores, y actuando de nuevo en *close ups* o utilizando las técnica filmica, un actor de pie que dialoga con otro sentado debe mirar por debajo de cámara, mientras que el personaje sentado ha de dirigir su mirada por encima de cámara al efectuarse la toma individual del *close up*.

El asunto se complica un poco en situaciones de grupos donde al emplear la técnica filmica de tomas individuales, la mirada de cada personaje se debe orientar

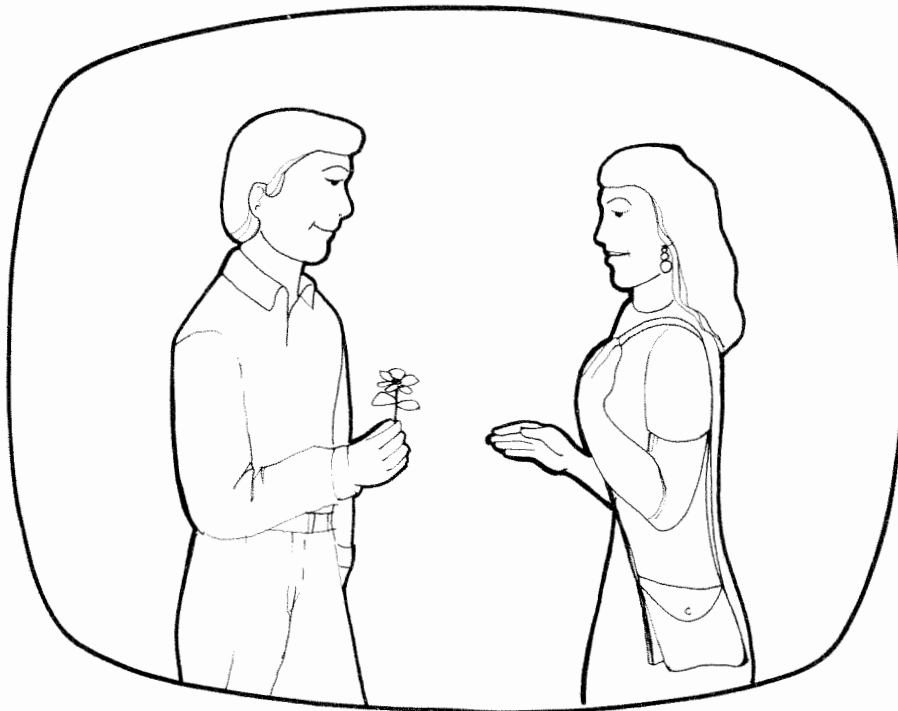


Figura 149 A. Muestran dos personas dialogando mirándose uno al otro.

al punto de interés. En este caso, la dirección de la mirada de cada uno deberá estudiarse con cuidado antes de cada toma. Para usar la técnica fílmica en el medio de la televisión es necesario que el director posea experiencia con este sistema, de manera que, durante toda la producción, pueda mantener en su mente bien claros todos los elementos visuales.



Figura 149 B. Toma individual de un personaje mirando hacia la izquierda de la cámara.



Figura 149 C. Toma individual del otro personaje mirando hacia la derecha de la cámara.

CAPÍTULO 13

Ejemplos de programas

La entrevista

El éxito de una entrevista depende mayormente de la habilidad y capacidad de conducción de quien la realiza. Otro factor importante es la estructura del formato y el planeamiento de secuencias lógicas en el desarrollo de la entrevista. Algunos de los aspectos esenciales que deben considerarse en este tipo de programas son los que a continuación se señalan:

1. Selección del invitado, considerando su potencial expresivo.
2. Estudio del tema a discutir.
3. Evaluación del tema relacionándolo con el interés público.
4. Información histórica del invitado y sus características personales.
5. Creación de atmósfera de cordialidad y franqueza con el invitado.
6. Determinar los puntos que el invitado desea destacar.

En cuanto a la estructuración de la entrevista, hay tres puntos de importancia:

1. Atendiendo a los hechos, opiniones y comentarios.
2. Un enfoque cronológico del pasado, presente y futuro sobre el tema a tratar.
3. Reacción y consideración de la audiencia, según los grupos: hombres, mujeres, jóvenes, niños o ancianos.

Técnicas de producción

Dado el número reducido de participantes en una entrevista, el planeamiento físico de la misma puede ser dispuesto estableciendo una relación directa “cara a cara” o mirarse parcialmente el uno al otro buscando el ángulo de la cámara.

Cualquiera que sea la disposición física de los participantes, lo importante es evitar los perfiles, siempre que sea posible. Las tomas de cámara más comunes son: el *cover shot*, el *over the shoulder*, los *medium shots*, y los *close ups* (véanse las figuras 124 A, B, C, D y E).

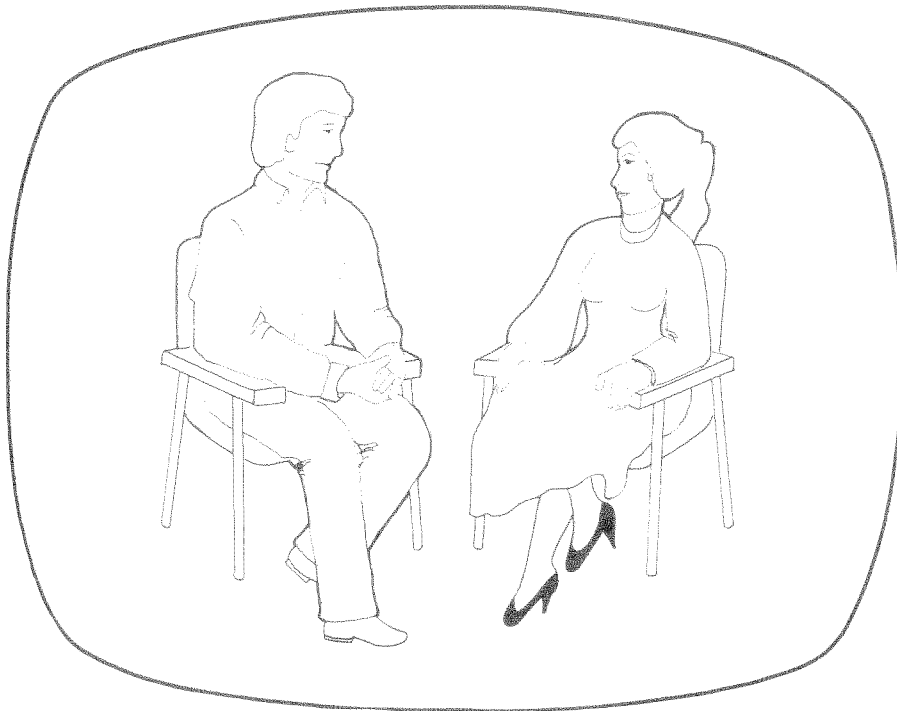


Figura 124 A. Primera composición típica de la entrevista.

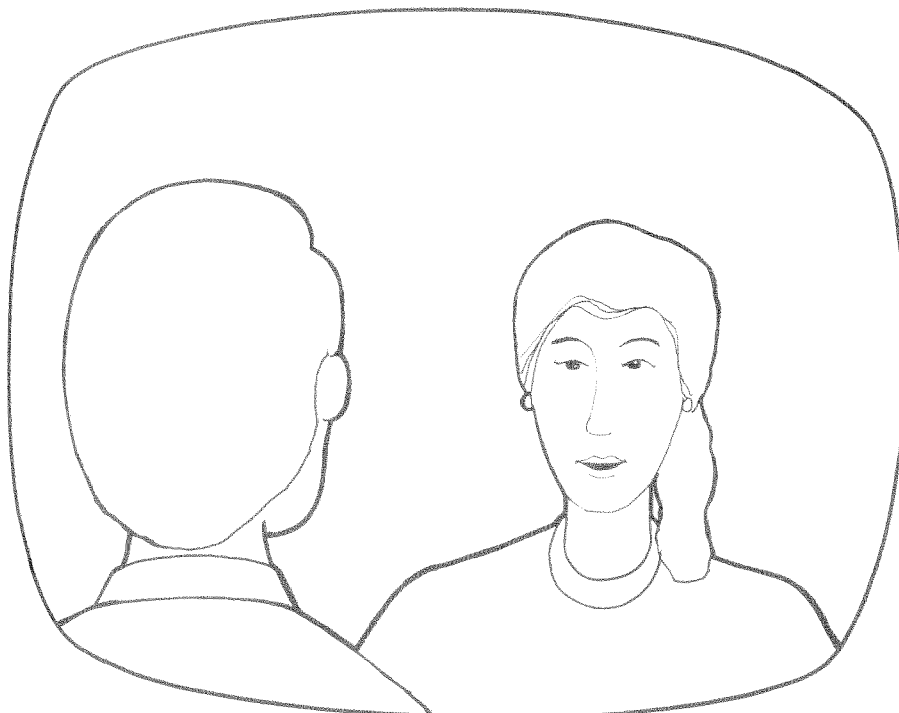


Figura 124 B. Segunda composición típica de la entrevista.



Figura 124 C. Tercera composición típica de la entrevista.

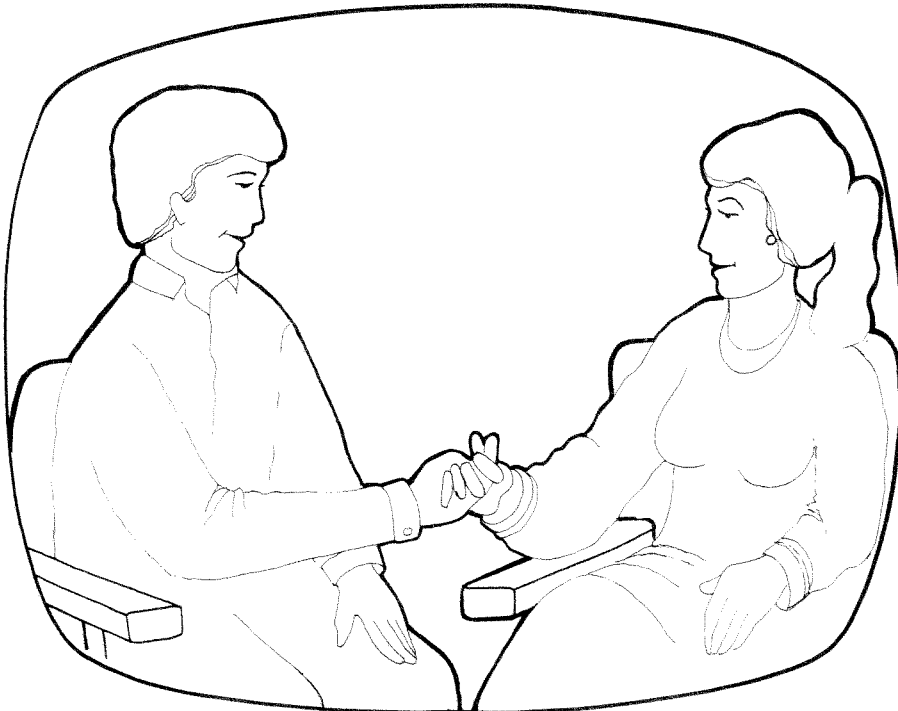


Figura 124 D. Cuarta composición típica de la entrevista.

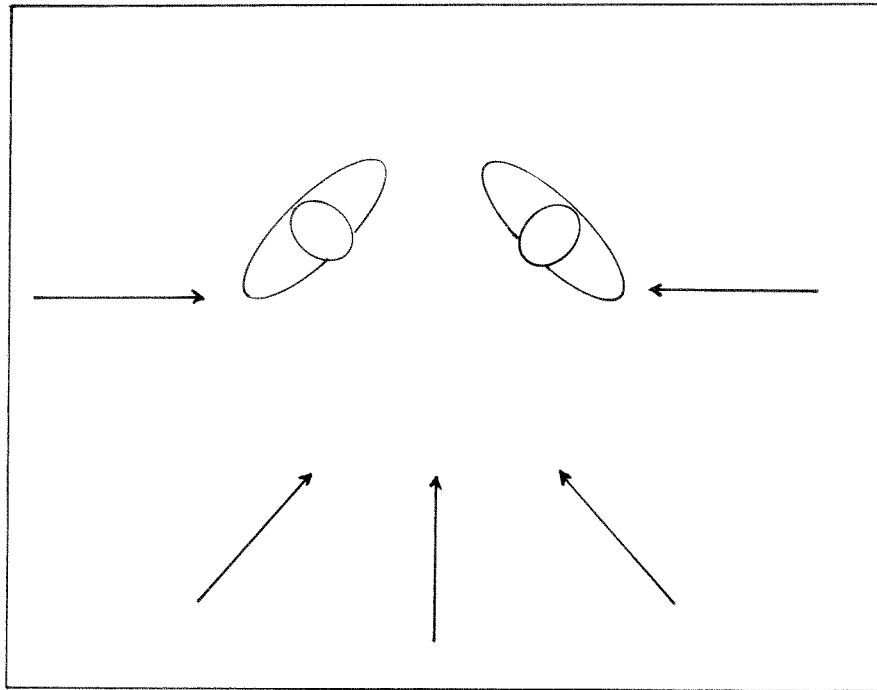


Figura 124 E. Posiciones de cámaras en la entrevista.

Dirección de cámaras

Teniendo en cuenta que el invitado es la estrella del programa, la principal preocupación será mantenerlo en cámara en todo momento. Si se trabaja con tres cámaras, la operación no ofrece dificultades, ya que se puede mantener un *cover shot* constante mientras movemos las otras cámaras buscando distintos ángulos.

Sin embargo, si sólo se cuenta con dos cámaras, los movimientos deben estudiarse previamente, de acuerdo con el ritmo de la entrevista, sobre todo cuando hay más de un invitado y a uno de ellos se le ocurre colocar sobre la mesa un objeto que la cámara número 1 debe explorar en *close up*. Si la cámara número 2 se encuentra en tránsito en el momento que el invitado a la izquierda comienza a hablar, las dos cámaras quedarían prácticamente trabadas (los ejemplos mostrados anteriormente dan una idea de los *tiros* típicos en cámara en la entrevista). Para evitar esta complicación, en estas situaciones se trata de mantener un *cover shot* siempre que sea posible. Así, después del programa invariablemente habrá la oportunidad de hacer tomas separadas para insertarlas posteriormente durante la edición. Los *close-ups* deben hacerse de preferencia al invitado. Ocasionalmente se puede establecer una toma, por encima del hombro del invitado, al anfitrión cuando éste habla, a condición de que otra cámara pueda captar la reacción del entrevistado. Esta situación no es tan crítica cuando se hace una toma al invitado, por encima del hombro del anfitrión. Al cruzar las cámaras no es aconsejable abusar de los cortes indiscriminadamente. Esta técnica distrae de manera considerable la atención del telespectador.

Aunque las transiciones en las entrevistas en general se basan en cortes, las disolvensias están justificadas en las siguientes situaciones:

1. Durante la reacción de otros invitados o del entrevistador.
2. En gráficos, videos, filmes u objetos.
3. Cuando vamos a un *cover shot* para identificar el ambiente o la participación del anfitrión.

En materia de gráficos u objetos, sean estatuas o animales, debemos cuidar de no mantener estáticas nuestras cámaras. Por ejemplo, si es una pintura se puede partir de un *close up* sobre el centro de mayor interés y después abrir el tiro para mostrar el resto del cuadro mediante un *zoom* lento; lo mismo puede hacerse con fotografías. En algunos gráficos será necesario utilizar el *paneo* o el *tilt*, según su tamaño y estructura. Si es una estatua o un objeto, la cámara puede explicar sus distintos ángulos a través del arco. Son estos movimientos lo que diferencia la cámara de televisión de una cámara fotográfica. Los gráficos ayudan considerablemente a la entrevista añadiendo al espectáculo un material de interés visual. Cuando en su explicación el entrevistado se extienda más tiempo del previsto, la presencia de los gráficos se hace necesaria, tanto para documentar como para romper la monotonía.

Cuando hay más de un invitado, es recomendable que el director conozca de antemano en qué orden se presentarán, así como quién será el primer entrevistado. Tanto en la apertura como en el cierre del programa, el anfitrión debe ser instruido previamente sobre a cuál cámara debe dirigirse cuando le habla al auditorio.

Consideraciones finales

1. Organizar en secuencia todos los gráficos, video tapes o filmes aun considerando que posteriormente pueden ser insertados durante la edición.
2. Utilizar el generador de caracteres para identificar cada invitado (tres o cuatro segundos es suficiente).
3. Mantener el elenco lo más cerca posible (un metro de separación, aproximadamente).
4. Evitar el exceso de cortes.
5. Mantener flexibilidad en las cámaras.

Programas de noticias

Material de producción

El programa de noticias depende de cinco elementos básicos, los cuales se combinan entre sí en la relación de cada producción.

1. El reportero (quien ejecuta la función informativa desde el estudio o locación).
2. Material filmico (con o sin sonido).
3. Fotografías, transparencias (*slides*).

4. Grabaciones de video.
5. Reportajes en vivo desde el lugar de los hechos.

El refinamiento de estos cinco elementos, en cuanto a su organización y edición son los que añaden claridad y autoridad al reportaje.

Técnicas de producción

La base fundamental para el éxito de esta programación es el ritmo. Éste obedece a las entradas del talento y éstas deben sincronizarse perfectamente con el material gráfico informativo. A menos que se presente un reportaje especial, la noticia se extrae presentando los temas más sobresalientes del reportaje, cuyo contenido provoque suficiente impacto para cautivar la atención de los televidentes. Los gráficos son muy importantes en la producción noticiosa ya que, aparte de complementar el interés del programa, documentan visualmente la noticia. Las técnicas para presentar los gráficos varían según las estaciones de televisión. Hay un número considerable de plantas que hacen uso excesivo del *chroma key* (sistema que se explica en el capítulo del *switcher*), otras utilizan sistemas electrónicos o *wipes* en la proyección de sus gráficos. Cualesquiera que sean los sistemas en uso, el secreto de un reportaje atractivo se basa en el principio mencionado de una eficiente organización y sincronización con el audio.

Técnicas de cámara

Exceptuando el *cover shot* en la apertura para establecer el ambiente escénico, el *close up* es la toma de cámara adecuada en los programas de noticias realizados en el estudio. Por ejemplo, cuando se establece un diálogo entre los reporteros, el anunciante, el comentarista de deportes y el meteorólogo, se puede ir a un *three shot*, según la disposición física de la mesa o un *over the shoulder* (véanse algunas posiciones comunes en las figuras 125 A, B, C, D y E. Es importante que al concluir este diálogo, el reportero en turno sepa que la cámara lo tomará al resumir su información. Desde luego, todo esto obedece a un formato organizado y a una buena dirección. El programa de noticias es una producción dinámica, por tanto, las transiciones son rápidas y los cortes se utilizan preferentemente al ritmo de la presentación informativa.

Consideraciones finales

1. Presentar un avance atrayente antes de comenzar el programa de noticias.
2. Establecer un escenario cómodo al reportero y a la vez de características simples.
3. El *timing* es esencial en la noticia; se debe seguir una secuencia disciplinada en el formato.

Programas de panel

Los programas de panel pueden presentarse de varias maneras, las más usuales son las que se citan a continuación:



Figura 125 A. Composición común en un programa de noticias.

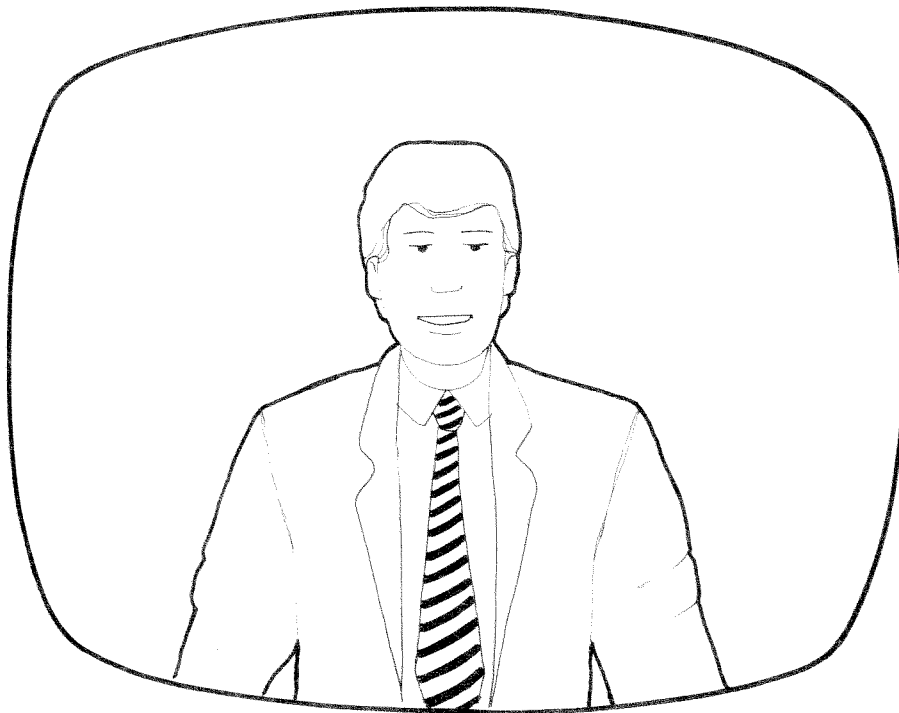


Figura 125 B. Composición común en un programa de noticias.

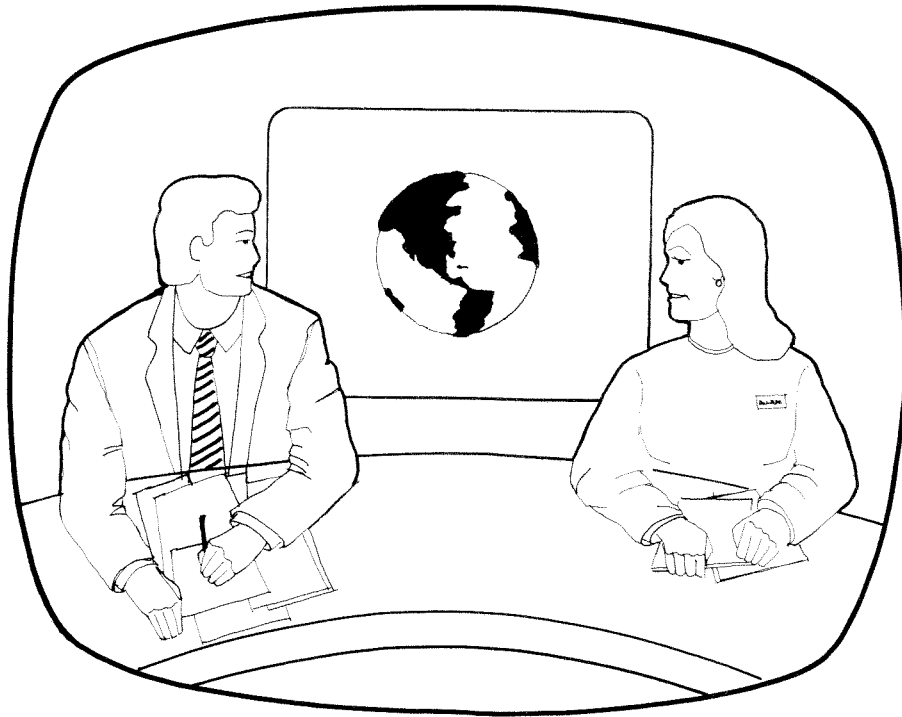


Figura 125 C. Composición común en un programa de noticias.



Figura 125 D. Composición común en un programa de noticias.

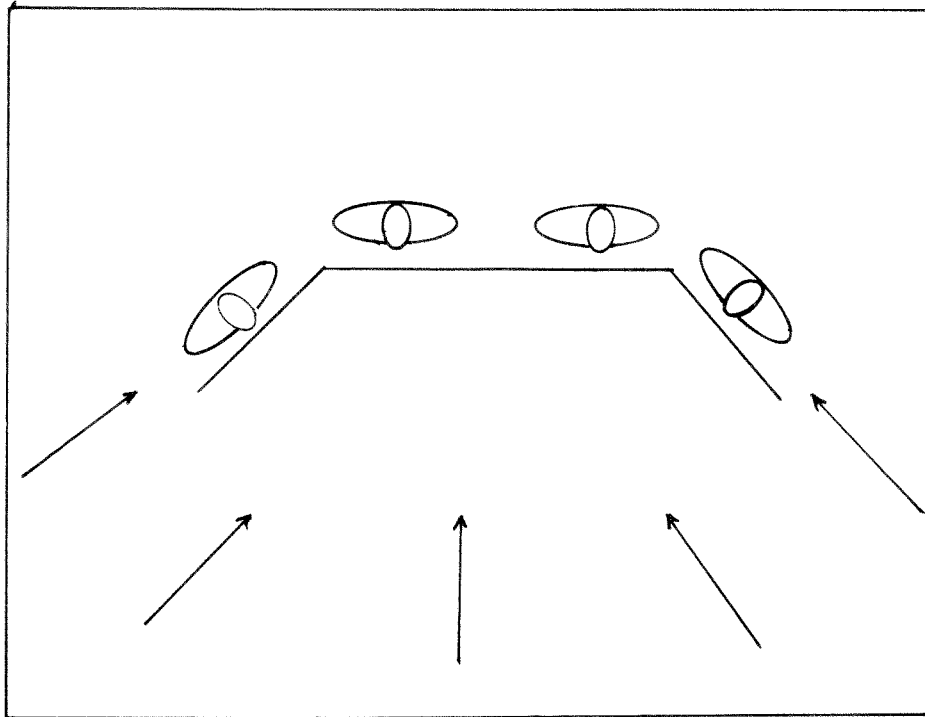


Figura 125 E. Composición común en un programa de noticias.

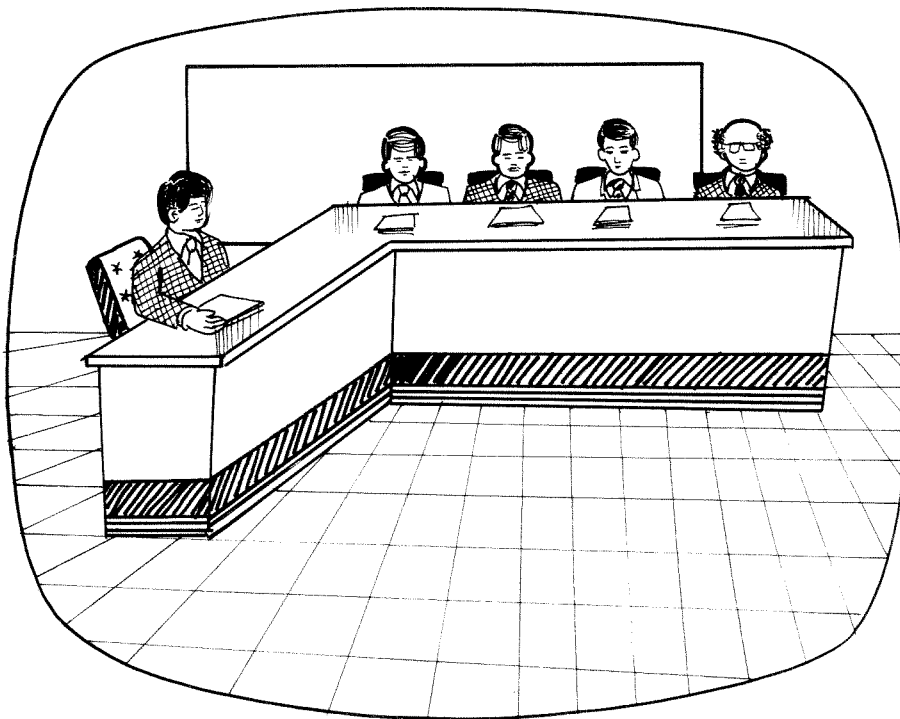


Figura 126 A. Panel en forma de "L" con moderador sentado.

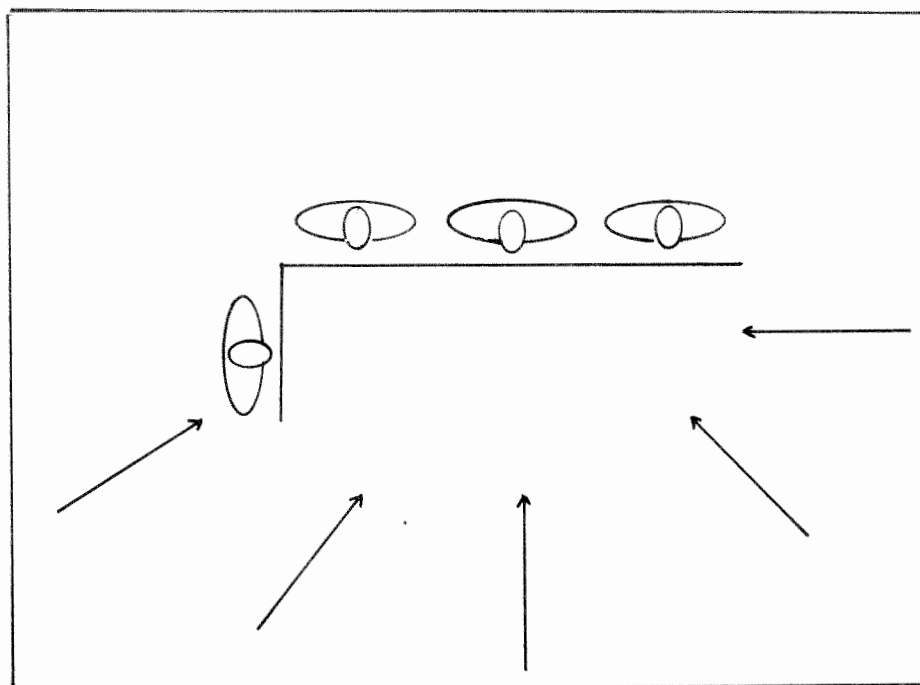


Figura 126 B. Posiciones de cámaras en un programa de panel.

El moderador sentado con los participantes a su izquierda o derecha en forma de "L" (figuras 126 A y B), o el moderador de pie o sentado con los panelistas situados a derecha e izquierda (figuras 127 A y B). En cualquiera de los casos puede o no existir participación de auditorio. Sea cual fuere la disposición física de los panelistas, lo que inicialmente se requiere es una toma general que muestre a todos los participantes. En el primer ejemplo, con la ubicación en forma de "L", sólo se emplean dos cámaras, sus posiciones ideales serían la de una que tome a lo largo la mesa de los participantes, la cual, a su vez, puede hacer un *zoom* sobre el moderador, quien ocupará la base de la "L", o incluir en la toma al grupo completo.

Cuando se utiliza una tercera cámara, la labor se facilita aún más dando la oportunidad de cubrir las interrupciones de otros participantes situados fuera de los tiros establecidos previamente con las otras dos cámaras. La tercera cámara facilita también tomas a las reacciones del auditorio, lo que ofrece a esos programas una variedad muy efectiva.

Las tomas de cámara más comunes son similares a las de la entrevista: *cover shots*, *medium shots* y *close ups*. El uso del *split-screen* (figura 128) entre moderador y participantes es un recurso muy efectivo en los programas de panel. Las técnicas de producción son muy similares a las de la entrevista; la diferencia consiste en que el moderador es, en este caso, quien lleva el control del contenido del programa, regulando la participación de cada individuo. El moderador puede ayudar de manera eficiente en las técnicas de producción y movimientos de cámara, anticipando convenientemente la intervención de cada uno de los participantes.



Figura 127 A. Programa de panel con moderador de pie y panelistas a derecha e izquierda.

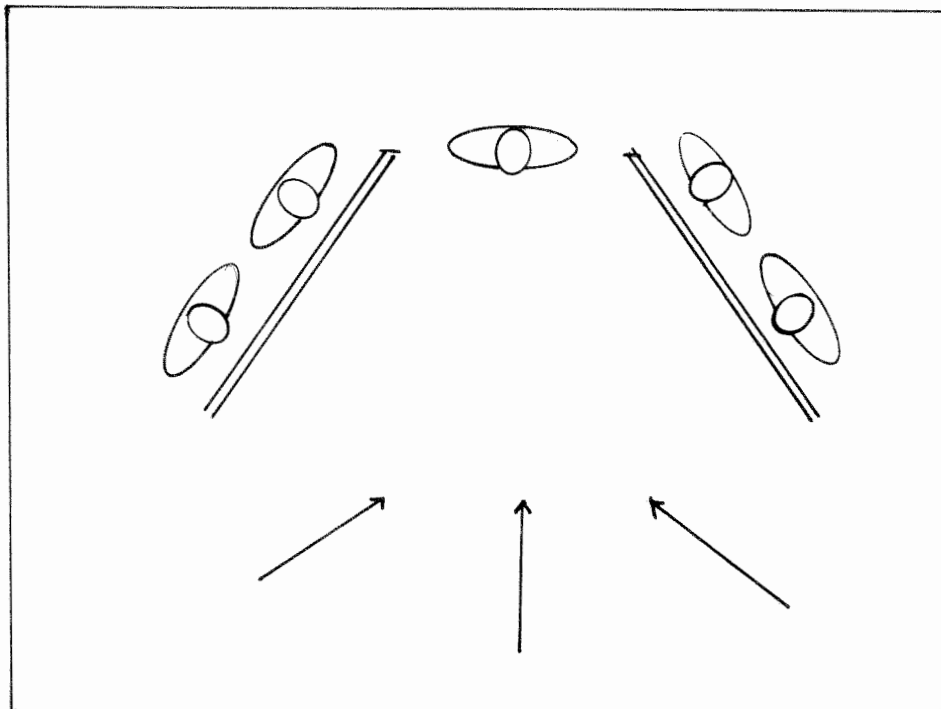


Figura 127 B. Posiciones típicas de cámaras con panelistas a ambos lados.



Figura 128. *Split-Screen.*

Programas musicales

Canciones, técnica de producción

La problemática en la producción de este espectáculo, sobre todo cuando se trata de un solo intérprete, es mantener un interés visual al mismo tiempo que se destaca el sonido, que es el objetivo principal.

Este problema varía según las técnicas interpretativas de cada cantante. Los factores más importantes a considerar en cuanto a dirección de cámaras y transiciones son: ritmo, medida, puentes musicales, pausas, significado de la canción y forma de animarla. Aunque no existe una regla fija en cuanto a las técnicas de exposición, el análisis tanto de la canción como del estilo interpretativo determinan en parte una dirección apropiada. Si un director, aparte de su creatividad, es secundado por conocimientos musicales, la labor se le facilita pudiendo marcar en la propia partitura musical las tomas que convienen a la frase.

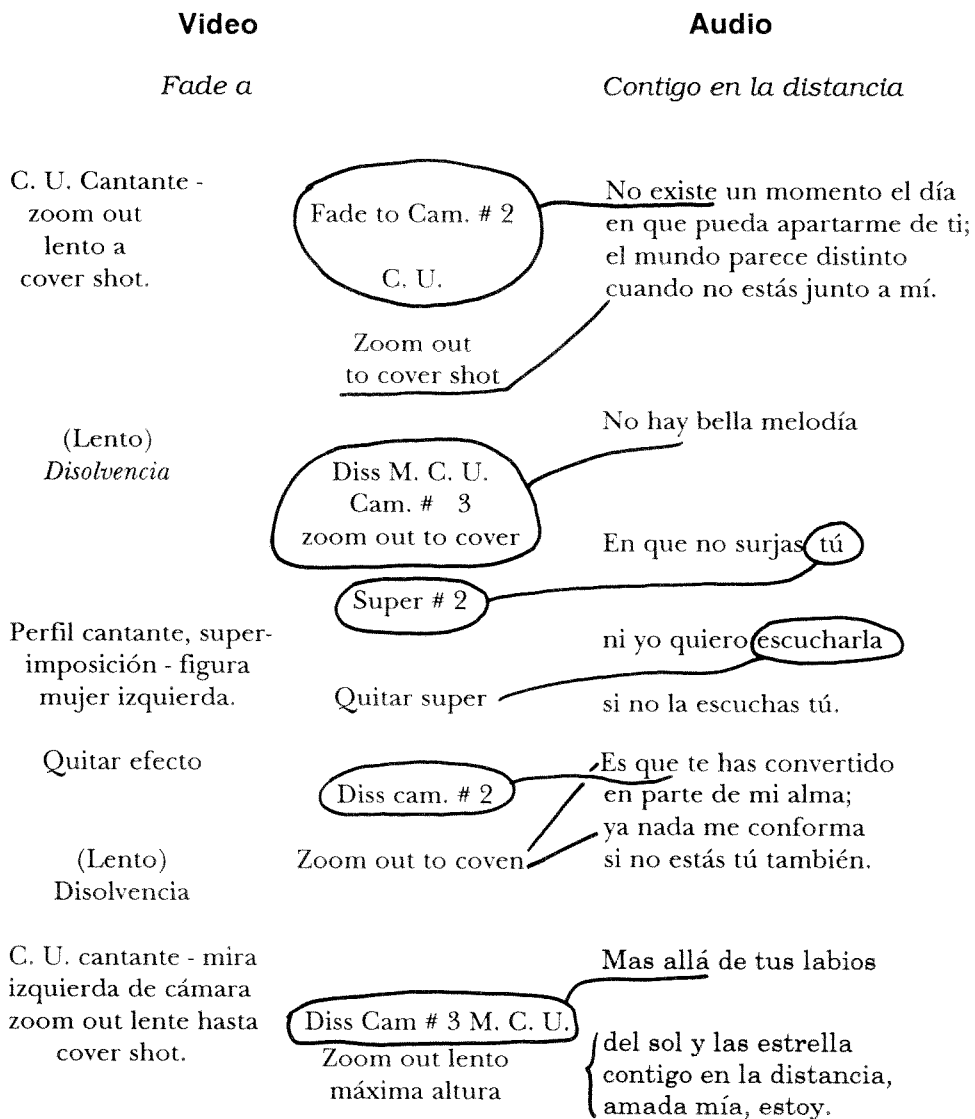
Transiciones según el tiempo

Los cortes instantáneos y efectos se ajustan correctamente a un ritmo movido, sincronizando las transiciones con el compás musical. Para evitar un exceso de cortes, los compases pueden subdividirse a entera voluntad del director. Generalmente los ritmos movidos hacen que se preste menos atención a la letra de la

canción, por lo que se exige menor consideración a las pausas y puentes musicales en el planeamiento de tomas. La canción con un ritmo lento requiere mayor atención, se ha de destacar la interpretación lírica. Otros factores de interés, especialmente en la exposición musical moderna, son los efectos especiales y el uso de gráficos.

Las transiciones en los ritmos lentos en general se efectúan a través de disolvencias. Contrario al ritmo movido, en este tipo de canción deben tenerse en cuenta tanto los puentes musicales como las pausas largas. Las técnicas de disolvencias pueden variar según la creatividad del director; éstas pueden ser: disolvencias a través del *switcher*, disolvencias de cámaras, disolvencias por desenfoque, etcétera.

A continuación se presenta el ejemplo de una canción con tomas tentativas utilizando dos cámaras:



(Lento)
Disolvencia

M. C. U. - cantante
Cantante mira a lo alto
zoom out lento. La
cámara sube a máximo
(crane) hasta extreme
long shot.

(Fade to black lentamente).

Producción de grupos y coros musicales

La técnica de cámara más común en coros y grupos musicales es comenzar con un plano general de todo el elenco, lo cual facilita abrir o cerrar la toma de acuerdo con su estructura musical. En coros pequeños, se emplea una segunda cámara para lograr los *close ups* de cada integrante. En coros grandes, basta seleccionar algunas caras telegénicas. Si se cuenta con una tercera cámara, ésta puede emplearse en el pánico recorriendo fila por fila en *medium shots* de izquierda a derecha y de derecha a izquierda según el gusto del director. Si sólo se cuenta con dos cámaras, la cámara empleada en los *close ups* puede ocuparse de esta tarea. Las transiciones varían según el *tempo*: cortes en ritmos acelerados y disolvencias en temas lentos. La propia disolvencia puede ser graduada según el ritmo del número musical.

Música instrumental

Como se explicó anteriormente, la estructura del número musical sirve de base para la secuencia de tomas, pero cuando se trata de un número improvisado o *ad lib*, el director se ve forzado a predecir la secuencia de acción. Cuando estas producciones se realizan en el estudio con previo ensayo, el director usualmente requerirá del director musical todos los detalles que caracterizan cada número musical.

Por lo común, expresado en términos del número de compases, ya sean 4, 8 o 16 frases medidas. Si el número musical es pregrabado y los músicos van a doblarse a sí mismos, entonces la frase o compases en que dividiremos cada toma puede expresarse en términos de segundos. Lo importante es recordar que cada transición debe efectuarse siempre al marcar los compases. La técnica empleada es similar a la de los grupos vocales, sólo que aquí se trata de instrumentos e intérpretes. Los objetivos fundamentales en la producción musical son los siguientes.

1. Señalar el elenco orquestal como toma inicial.
2. Presentar cada instrumento o grupo de instrumentos similares por separado.
3. Dar entrada a cada instrumento en tomas especiales según sus actuaciones individuales.

Cuando se trata de una orquesta sinfónica, el planeamiento adecuado requiere la presencia del director musical en todas las fases de la producción. Éste trabaja directamente con el director general señalando por anticipado la entrada de cada instrumento. La labor del director en cuanto a la planeación de cámaras, sobre todo

cuando el talento musical se encuentra estático, es buscar los puntos o ángulos con las mejores ventajas en la composición. Por ejemplo: con una cámara situada en su punto más alto (cámara *tower*) se logran puntos de vista muy artísticos y añaden magnitud al espectáculo. Sin embargo, cuando el número musical incluye movimiento continuo en el escenario, cada toma debe ensayarse previamente, pues aun situando las cámaras en la mejor de las posiciones, la tarea requiere gran cuidado y, desde luego, contar con camarógrafos especializados en este tipo de espectáculo.

Programas de baile

Los movimientos de cámaras, así como las transiciones visuales, juegan un papel determinante en la danza. El *tempo* y el ritmo poseen las mismas consideraciones aplicables a toda la música en televisión.

Comúnmente, una vista general de todo el espectáculo siguiendo el movimiento es apropiada en los números bailables. Las superimposiciones que muestran los pies o pasos resultan muy atractivas, así como otras combinaciones con el empleo de gráficos o efectos especiales. El programa musical podría conducirse sosteniendo una vista general todo el tiempo, pero esta técnica nos haría caer en una monotonía visual. Por ello se requiere de tomas más cercanas al talento sin abusar de los *close ups*. Éstos pueden ser muy informativas, pero carecen de atractivo en el baile.

Las tomas de cerca también presentan su problema. Cuando se trata de un grupo, siempre hay el peligro de perder acciones individuales, o lograrlas fuera de tiempo. Como no es fácil aislar la acción individual, téngase en cuenta que al concentrarse en una acción localizada se puede perder la acción en otra parte, o perder el efecto total de la acción.

Si se cuenta con un *crane dolly* o una cámara montada en una torre, es posible crear una perspectiva muy artística del cuadro total de baile. Esta variante entre las tomas siempre presta al espectáculo alternativas muy interesantes. Como antes se mencionó, las transiciones musicales tienen una relación directa con el ritmo o *tempo* del número musical. La asistencia del coreógrafo y el director musical es una necesidad en este tipo de programa, pues son ellos quienes simplifican la labor del director general permitiéndole así concentrar su atención en ángulos de cámara, composición, etc. El coreógrafo y el director musical anticipan las entradas o frases del número musical, así como otros elementos de importancia que deban señalarse en el espectáculo. En todo programa musical, lo fundamental, como ya se apuntó, es concentrar nuestra mayor atención en el sonido.

Como opción en el sistema de producciones musicales donde se utilizan varias cámaras, se encuentra la técnica fílmica comúnmente empleada en espectáculos cinematográficos musicales de gran magnitud. La técnica implica el uso de una sola cámara la cual toma una vista general del cuadro musical (*master shot*). Las tomas sucesivas como *close ups*, *medium shots* y otros ángulos interesantes para ser insertados posteriormente en el *master shot*, se ejecutan con la misma cámara sincronizando el movimiento, instrumento o verbalización con la música pregrabada, o sea doblándose a sí mismo. Este sistema requiere un tiempo considerable de planeación y sincronización y sobre todo, una edición final muy especializada. Véanse algunas composiciones típicas en programas musicales en las figuras 129A, B, C, D, E, F y G; 130 A, B, C, D, E y F; y 131 A, B, C, D, E y F.

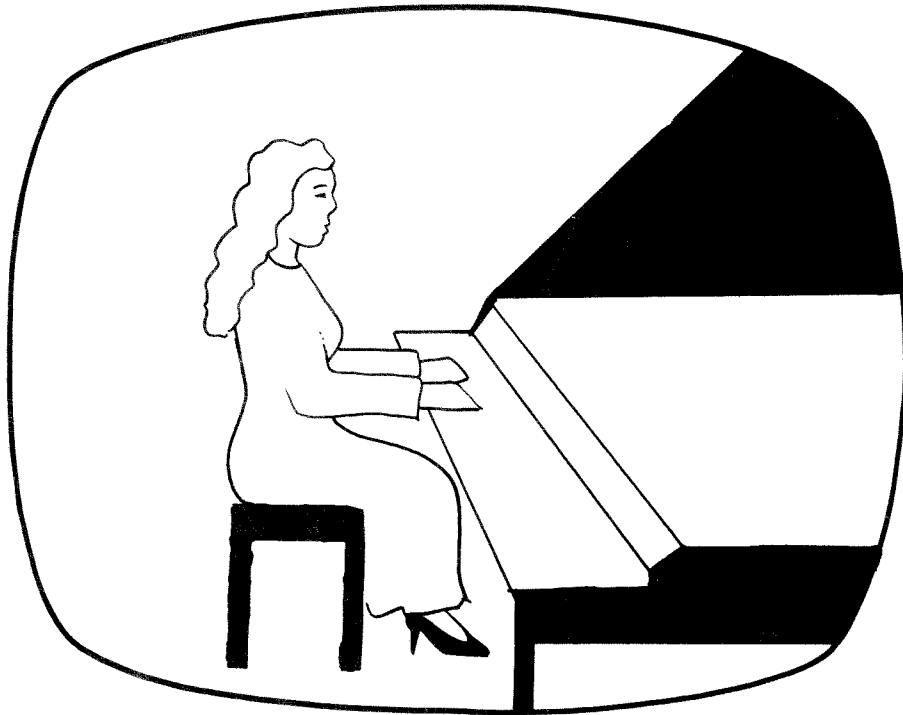


Figura 129 A. Composición típica en programas musicales (piano).

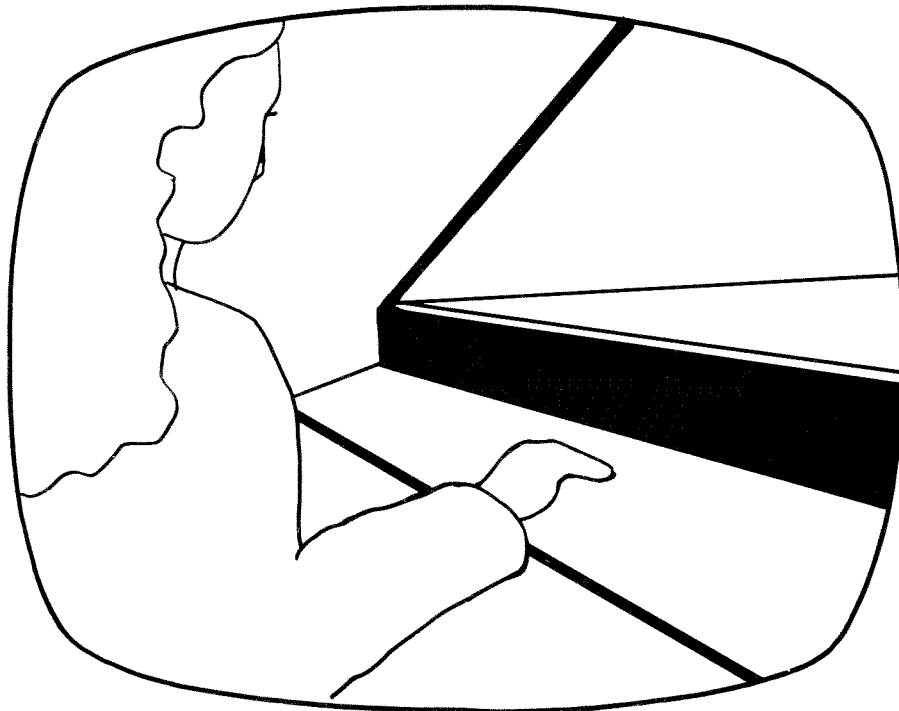


Figura 129 B. Composición típica en programas musicales (piano).

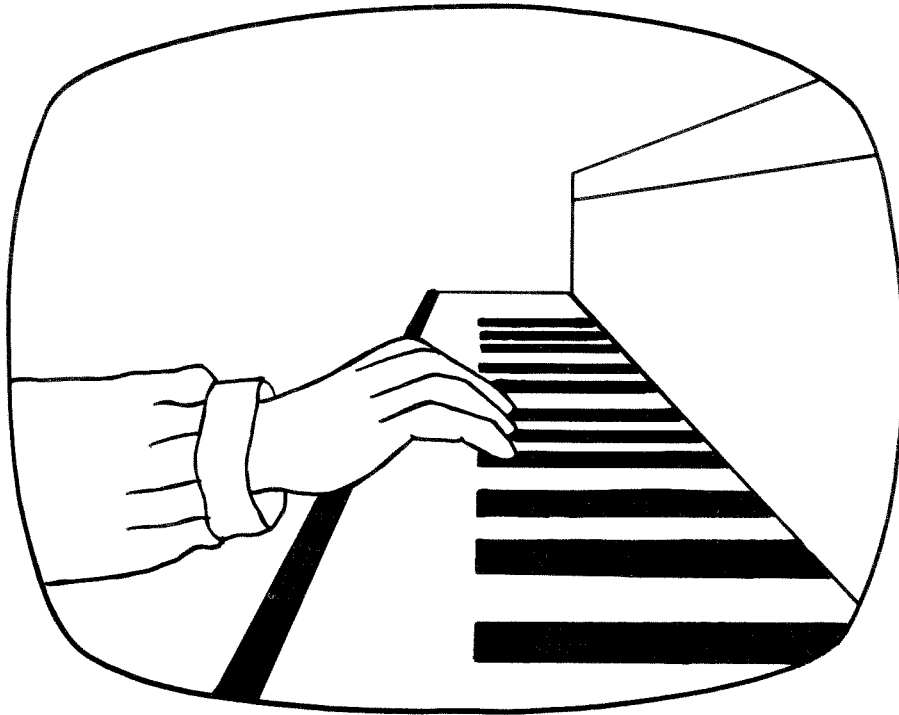


Figura 129 C. Composición típica en programas musicales (piano).

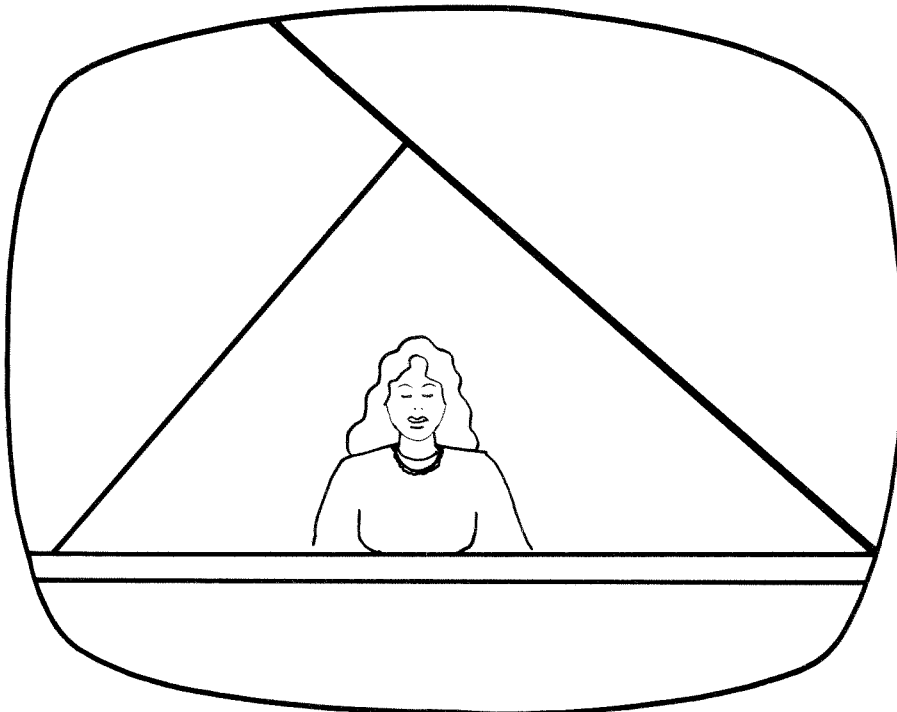


Figura 129 D. Composición típica en programas musicales (piano).

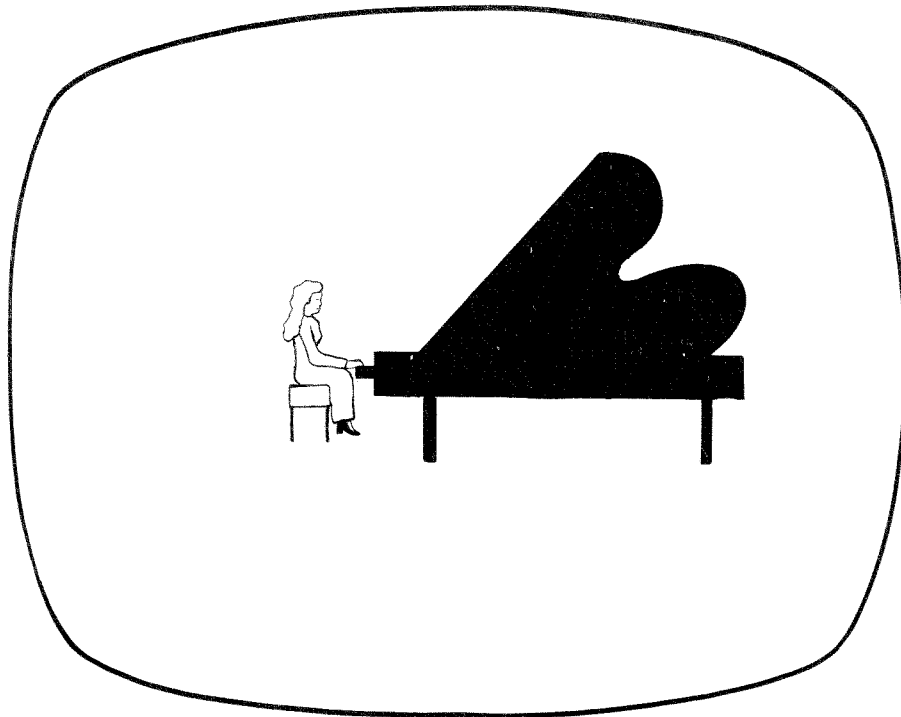


Figura 129 E. Composición típica en programas musicales (piano).



Figura 129 F. Composición típica en programas musicales (piano).

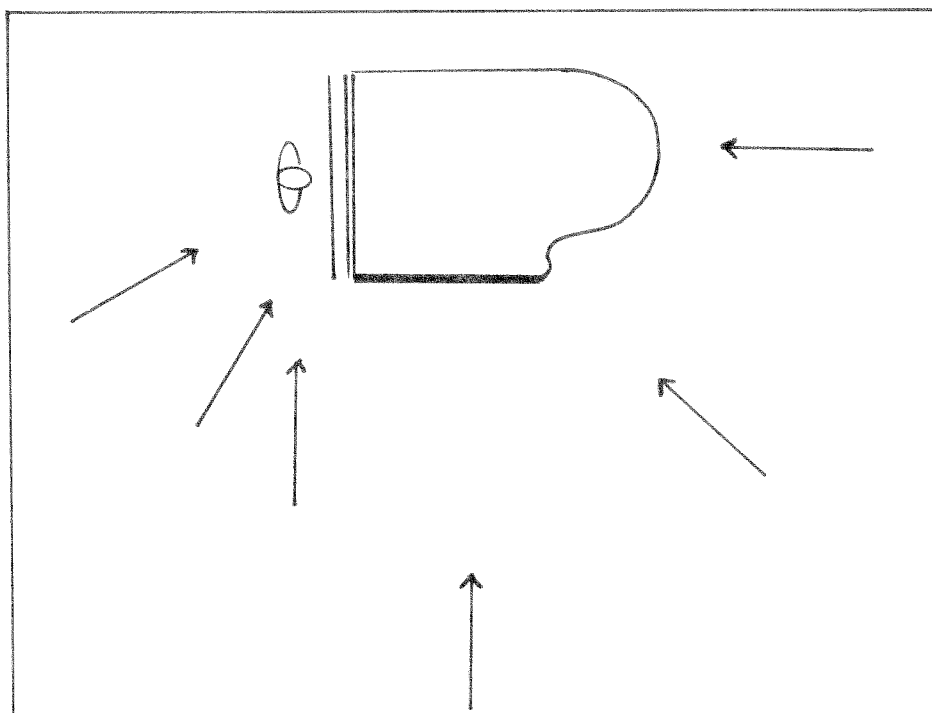


Figura 129 G. Posición común captando al ejecutante.

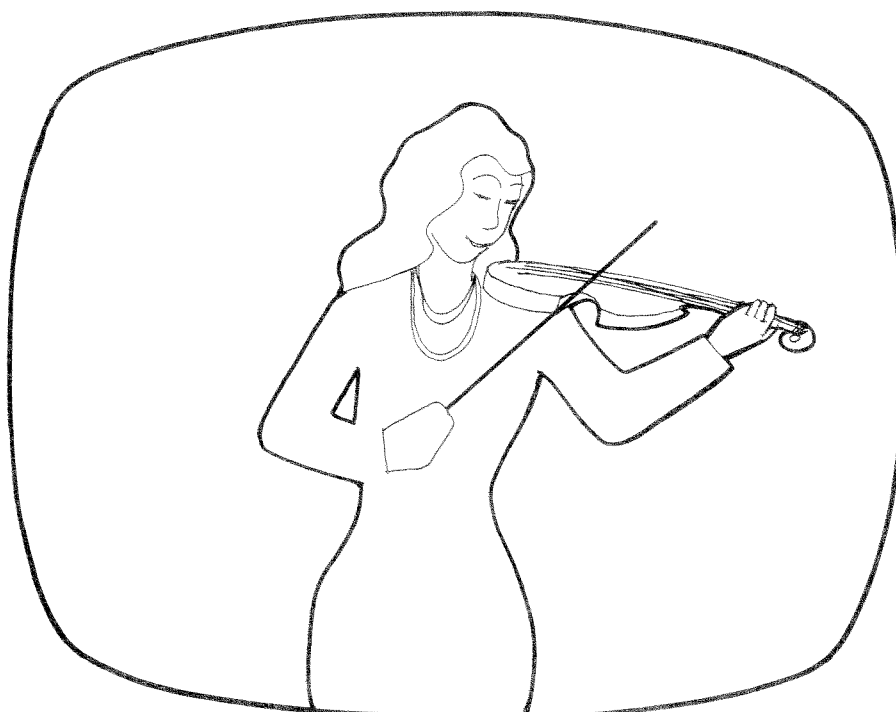


Figura 130 A. Composición típica de un violinista.

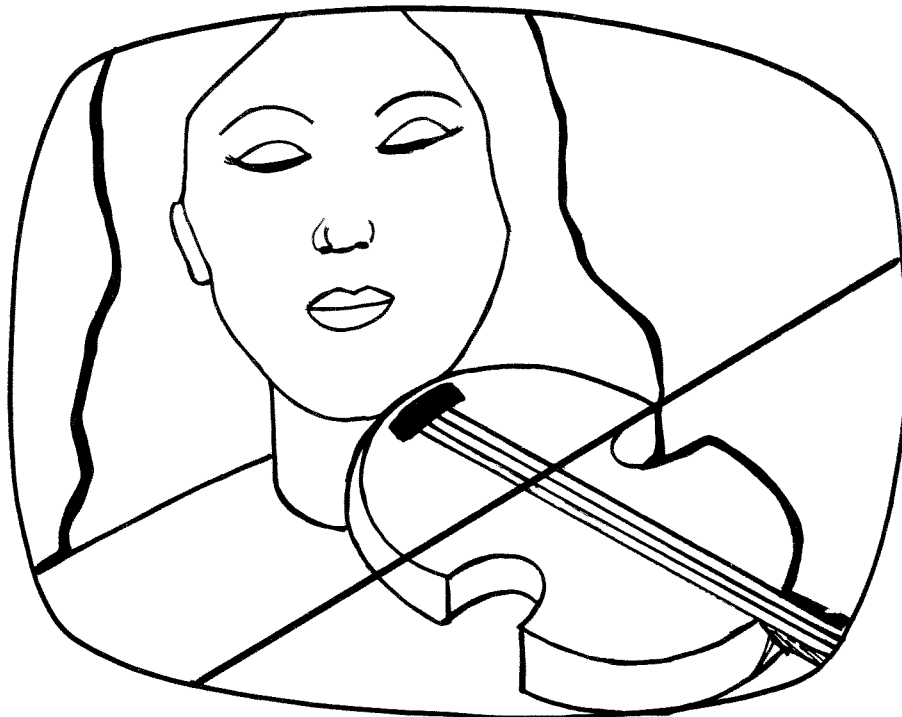


Figura 130 B. Composición típica de un violinista.

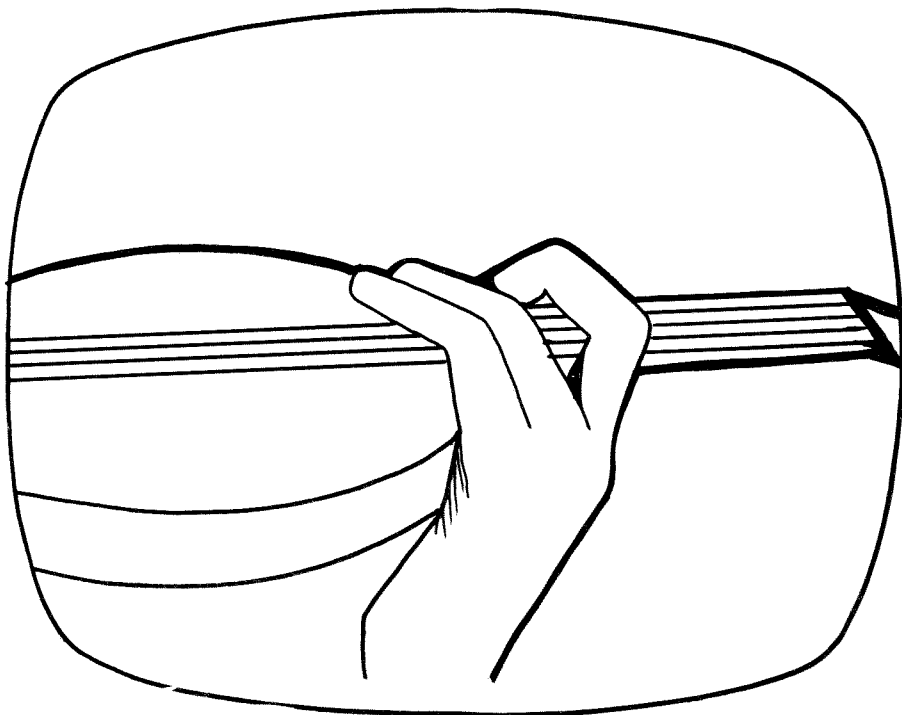


Figura 130 C. Composición típica de un violinista.

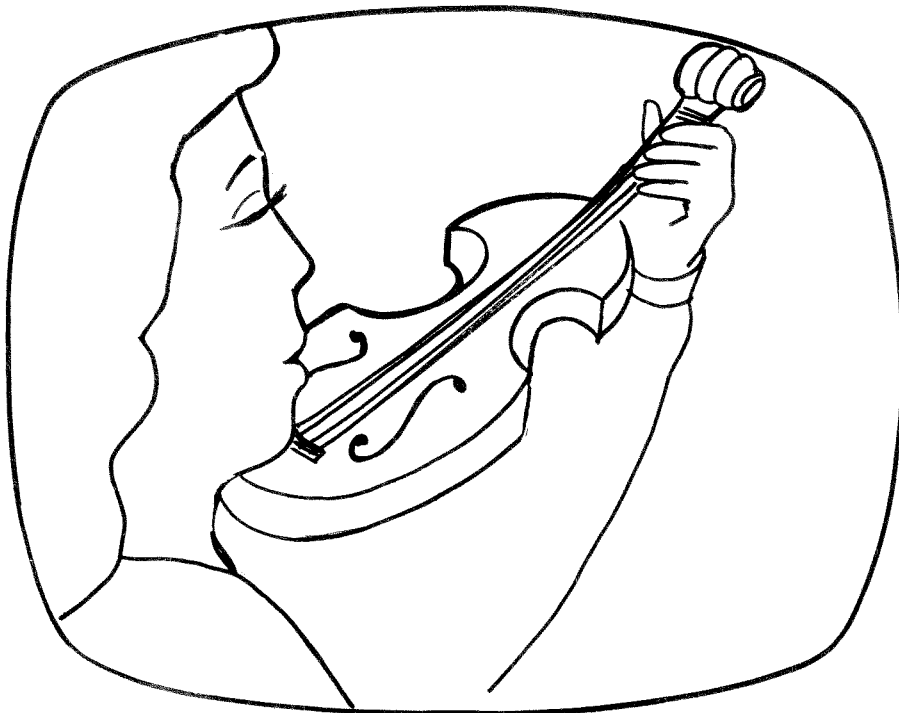


Figura 130 D. Composición típica de un violinista.

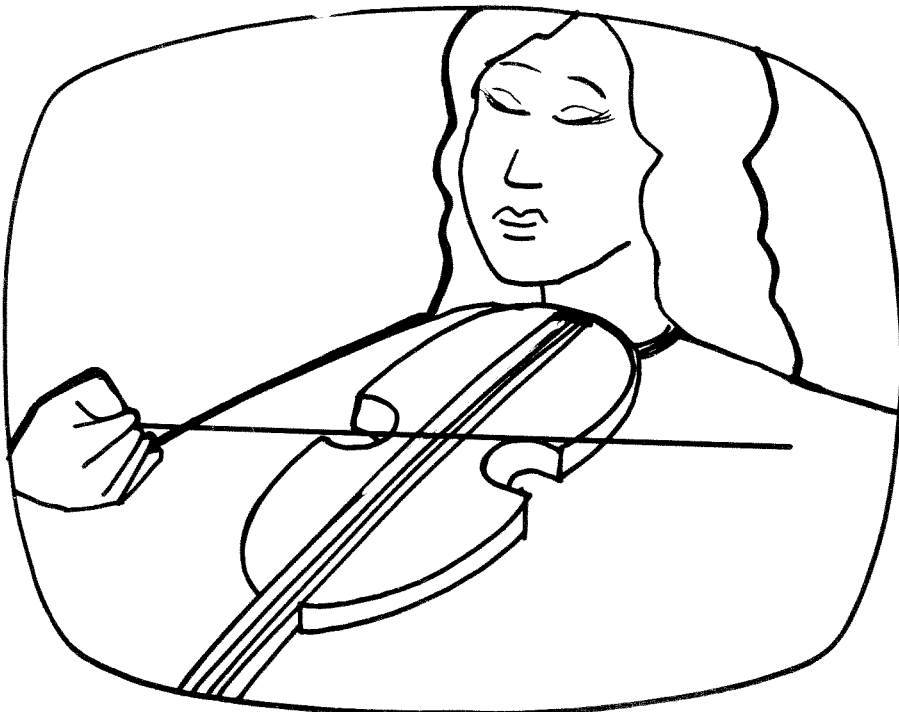


Figura 130 E. Composición típica de un violinista.

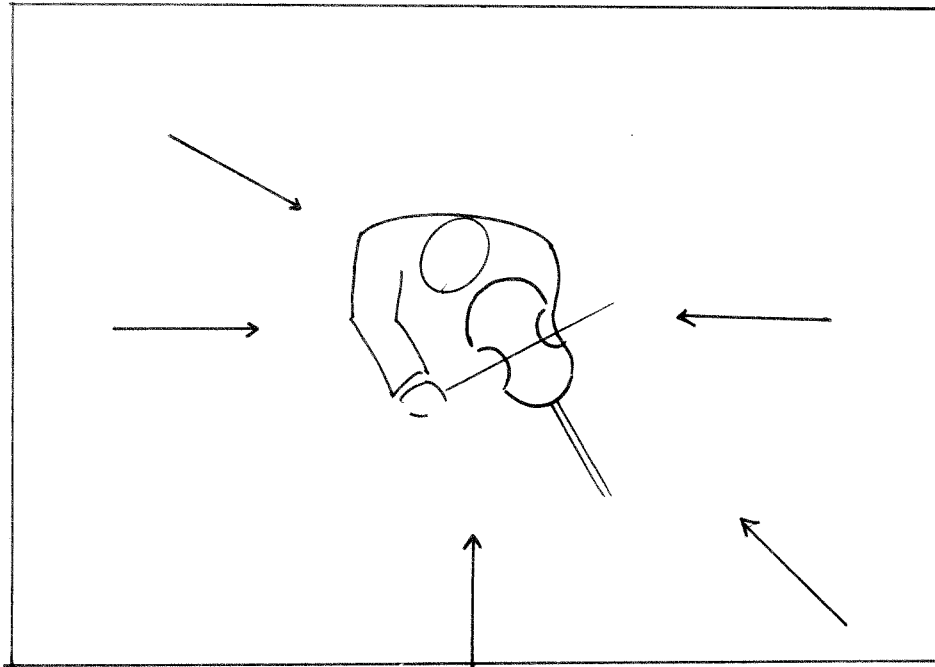


Figura 130 F. Posiciones comunes en cámaras televisando al violinista.

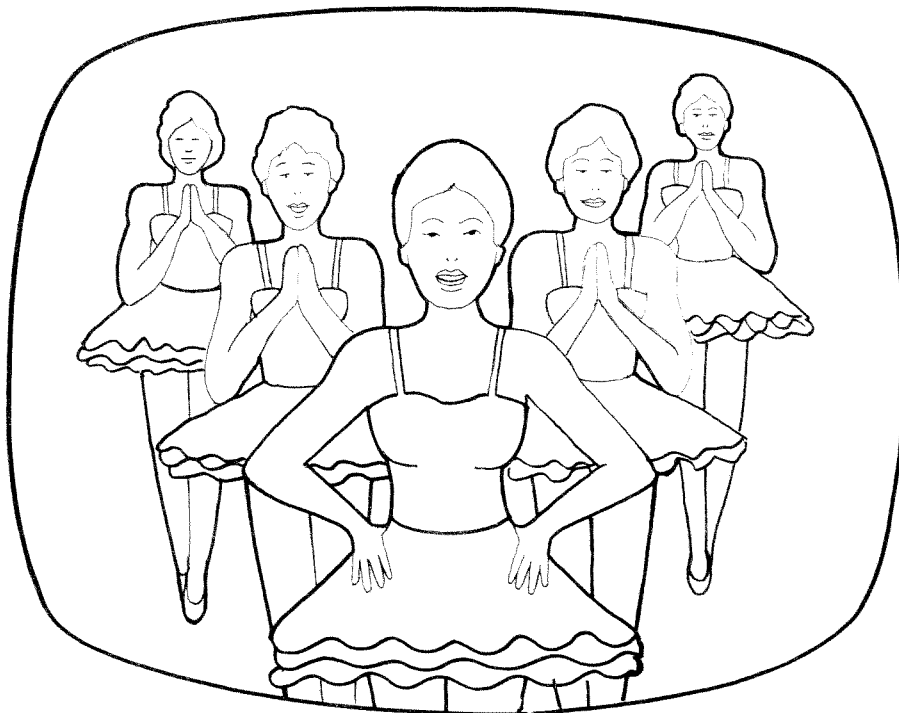


Figura 131 A. El baile y las composiciones de cámara más atractivas.

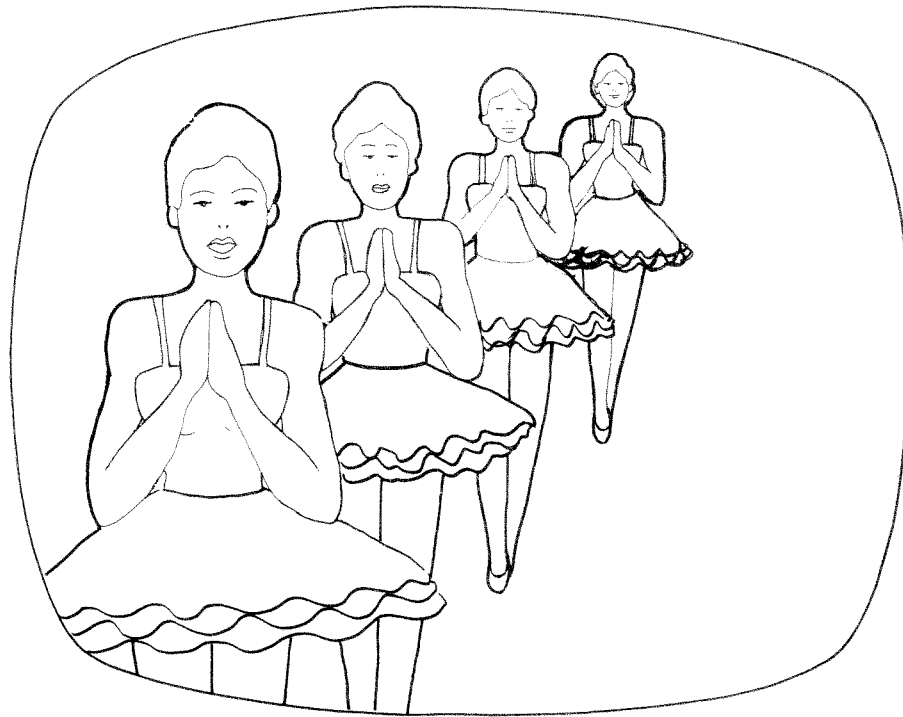


Figura 131 B. El baile y las composiciones de cámara más atractivas.

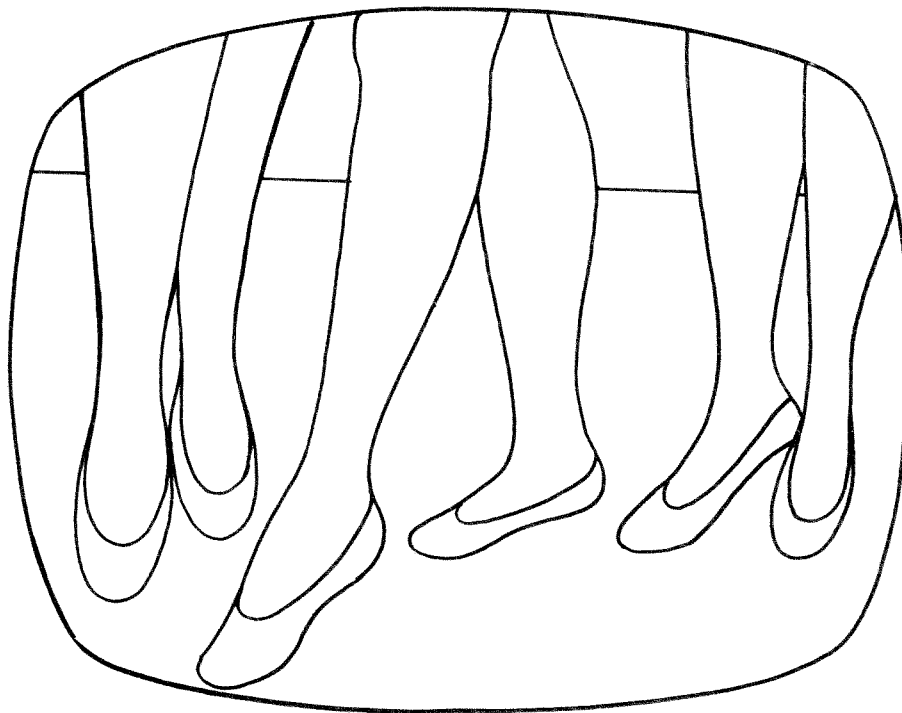


Figura 131 C. El baile y las composiciones de cámara más atractivas.

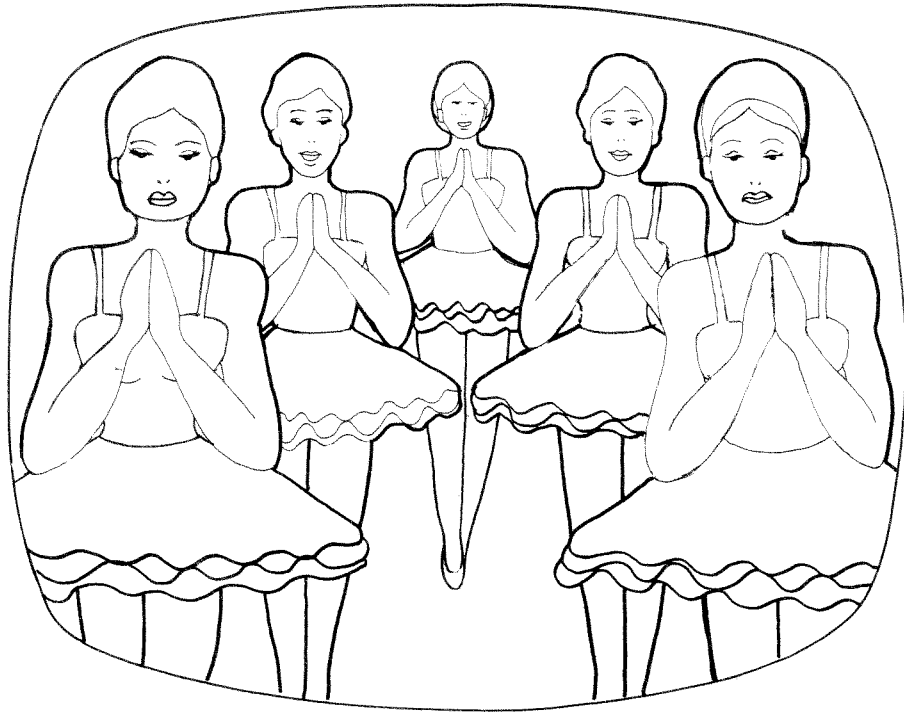


Figura 131 D. El baile y las composiciones de cámara más atractivas.

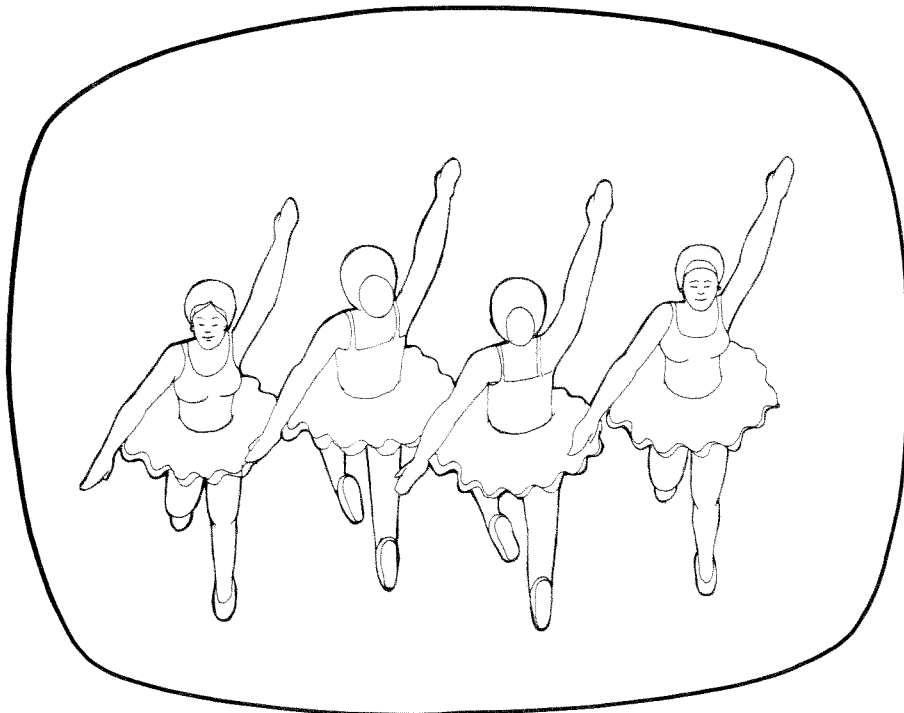


Figura 131 E. El baile y las composiciones de cámara más atractivas.

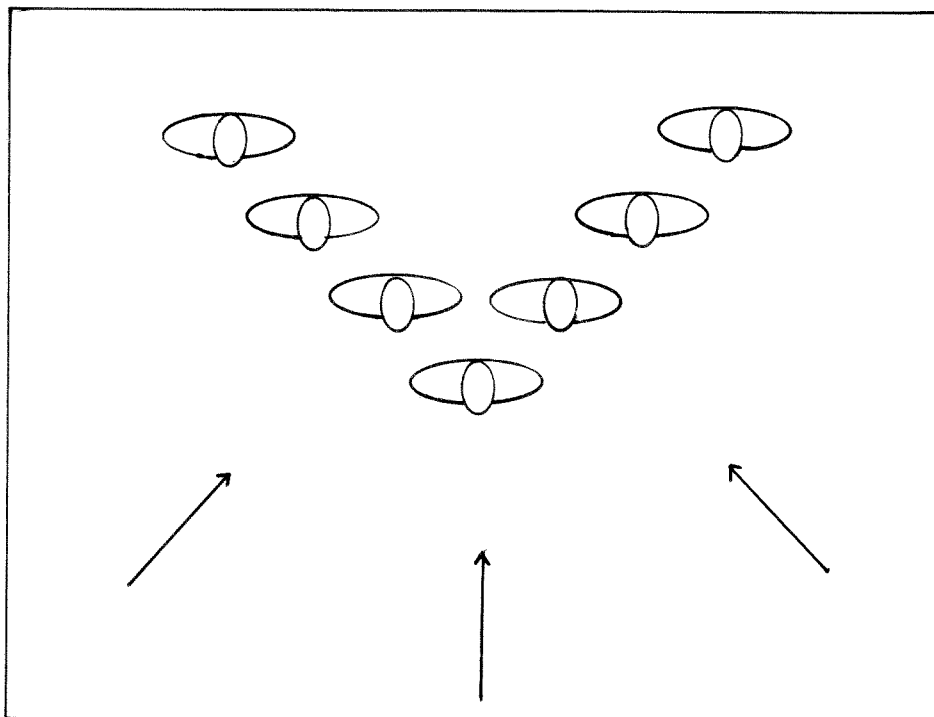


Figura 131 F. Posiciones típicas de cámara con efectos coreográficos.

El drama en televisión

En el drama se combinan todos los elementos artísticos de producción: libreto, actuación, efectos ambientales, operación de cámaras, iluminación y sonido. En la producción del drama hay dos métodos fundamentales:

1. En posición semiestática del talento las cámaras se mueven alrededor de la acción desde su ubicación estratégica, buscando el mejor ángulo de composición, así como el efecto dramático. Esta acción de las cámaras se logra comúnmente mediante el uso del *zoom* o *dolly* cuando se requiere modificar la toma abriéndola o cerrándola.
2. En la acción dinámica (el talento en movimiento) las cámaras cambian continuamente de posición o puntos de vista siguiendo la acción y desarrollando nuevas tomas.

El método semiestático es mucho más simple para dirigir y exige menos esfuerzo, técnicamente hablando. Por el contrario, el método dinámico requiere una vasta experiencia en dirección y un planeamiento sistemático de toda la acción.

Técnicas de producción

El primer paso del director es leer y estudiar el libreto a lo que precede un *blocking* o planeamiento tentativo del movimiento de cámaras. Durante este estudio conviene empezar a visualizar las áreas de tomas más difíciles. Segundo, un ensayo en "seco" y la lectura del libreto con todo el elenco es esencial para el análisis de

personajes y discusión del libreto; esta reunión es preferible hacerla fuera del estudio, en una habitación destinada a ese propósito sin interrupciones o distracciones de personal entrando o saliendo del estudio. Tercero: ensayo con cámaras (sin diálogos) de todo el movimiento del talento; es el momento adecuado para revisar la composición, encuadre, ángulos, etc. Cuarto: ensayo con movimientos y diálogos; en esta etapa es imprescindible la asistencia del *floor manager* o asistente del director. Durante el ensayo, los directores de iluminación y de sonido proceden a hacer sus apuntes finales.

Técnicas de cámara

Existen dos sistemas que se pueden emplear en la producción dramática: la técnica filmica o el uso de una sola cámara en cada acción y el sistema de cámaras múltiples con edición instantánea. El sistema de la técnica filmica tiene sus ventajas y desventajas. Las ventajas se refieren principalmente a los aspectos composicionales, además de simplificar la operación directiva, ya que se centra exclusivamente en una cámara. Las desventajas de este método es el factor tiempo. Hacer cada toma por separado, atendiendo al diálogo, reacciones y movimiento, es una labor que requiere un tiempo extensivo tanto en su producción como en la posproducción.

En el sistema de cámaras múltiples, hay un ahorro de tiempo en todas las fases de la producción, si se cuenta con un planeamiento adecuado de cámaras. Esto no quiere decir que no se pueda emplear en muchas ocasiones el sistema filmico incluyendo ocasionalmente tomas que pueden hacerse por separado para después insertarlas en la edición final. Este método requiere, como es natural, mucha experiencia en programas dramáticos y en sus técnicas de desarrollo. En cualquiera de los dos sistemas, la dirección de cámaras debe tener como objetivo principal mostrar las actitudes y reacciones de los personajes en la escena. No es aconsejable, sobre todo cuando se trata de actores sin experiencia, complicar los movimientos; mientras más simples, mucho mejor. Cada movimiento, al igual que en el teatro, debe estar motivado por una acción, por lo cual, al mismo tiempo resultarán cómodos y naturales. En relación con el movimiento, al marcar los puntos de referencia donde el actor debe detenerse, se deberá ser muy preciso para evitar confusiones. Por ejemplo, si al actor se le señala que gire a izquierda o a derecha al alcanzar la punta de la mesa, o que se detenga en la columna de la derecha, resultará más natural que hacer marcas en el suelo, lo cual obliga al actor desviar la atención hacia estos puntos quebrantando la naturalidad. El *medium shot* es la forma preferente en las producciones dramáticas, salvo las tomas de exposición (para mostrar el ambiente), tomas de grupos, cortes a *close ups* (cuando habla cada personaje), siempre dejando suficiente margen para movimientos y gestos, y la toma ocasional de ampliación para mostrar la entrada en escena de nuevos personajes. En diálogos largos es común hacer tomas de reacción hacia la persona con quien se dialoga. Además de este recurso, se debe imprimir ciertos movimientos en el personaje que habla, como sentarse, pararse, moverse sobre sus líneas, encender una pipa, servirse una copa, etc. Todas estas acciones son típicas de cada programa dramático y de un gran efecto para lograr la variedad siempre que se apliquen con discreción y creatividad. Las figuras 132 A, B, C; 133 A, B, C; 134 A, B, C; 135 A, B, C dan una idea de las composiciones típicas en programas dramáticos.

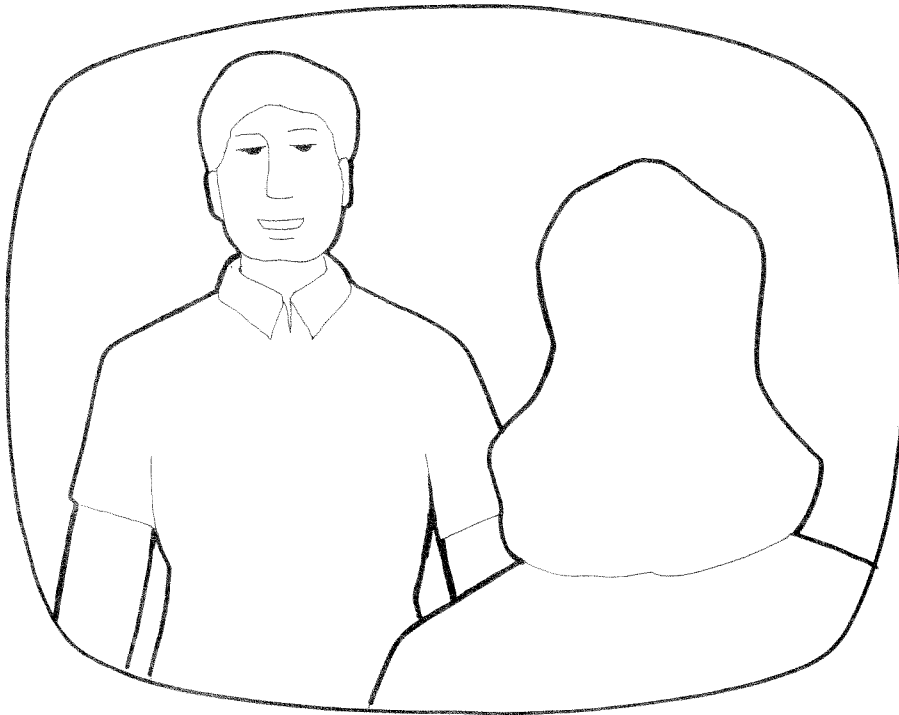


Figura 132 A. Composición típica mientras dos personajes dialogan.

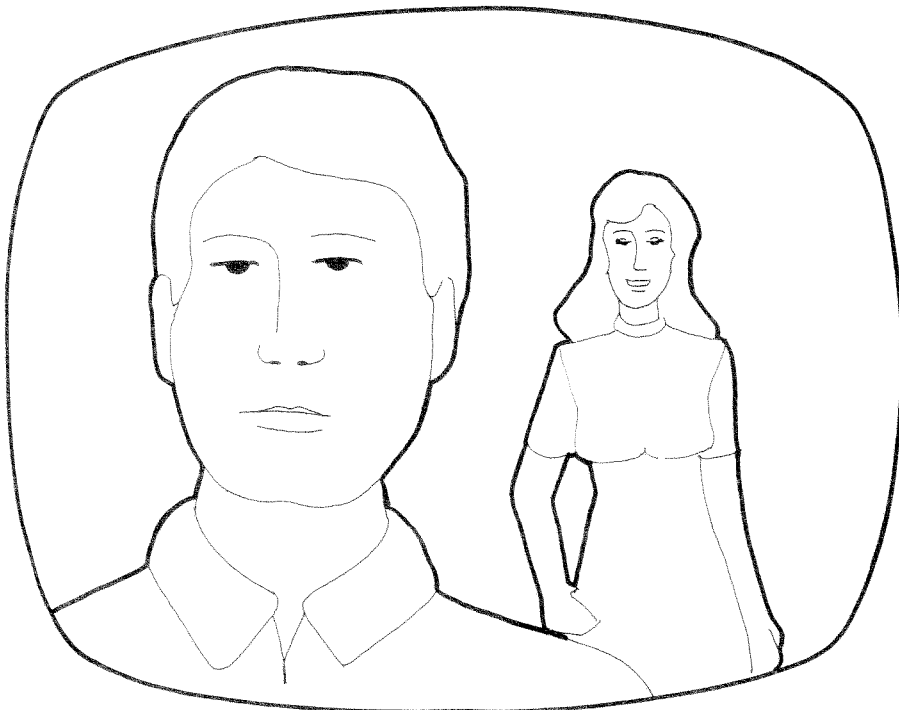


Figura 132 B. Composición típica mientras dos personajes dialogan.

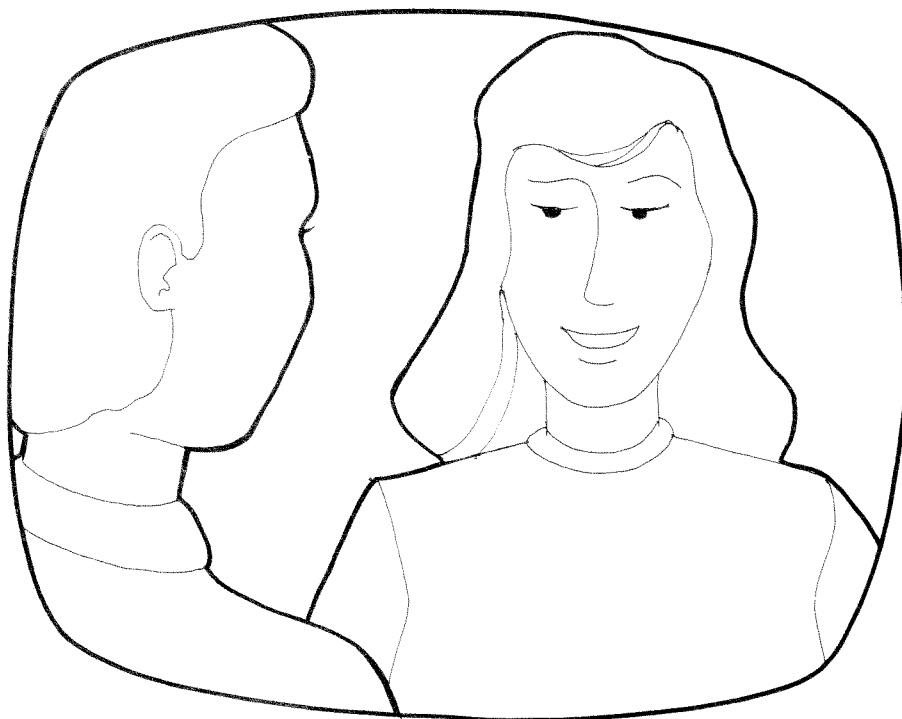


Figura 132 C. Composición típica mientras dos personajes dialogan.

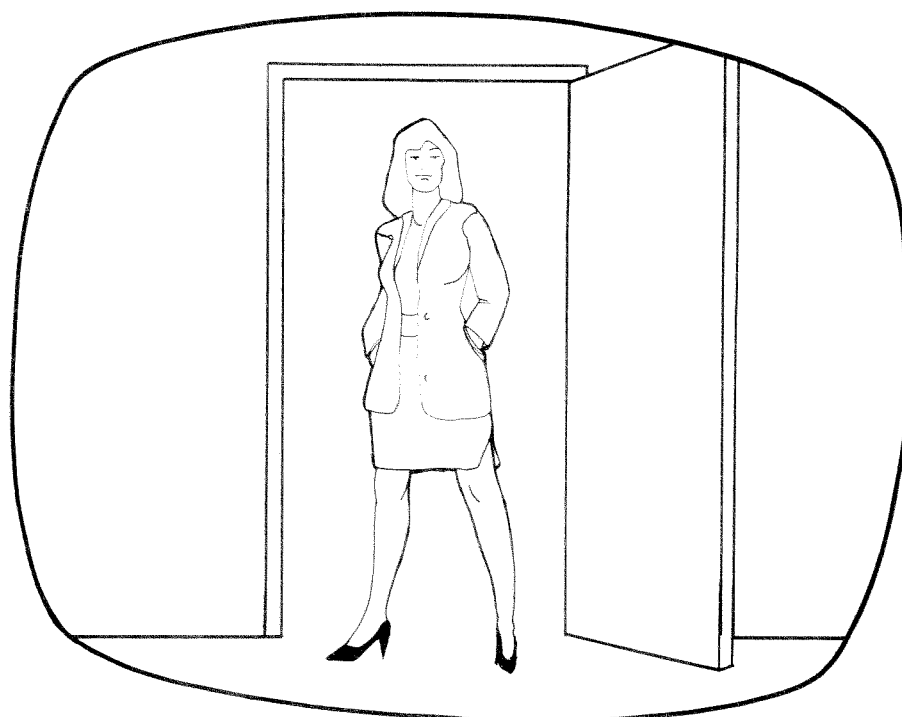


Figura 133 A. Composición común de un personaje confrontando dos sujetos que entran a cámara.

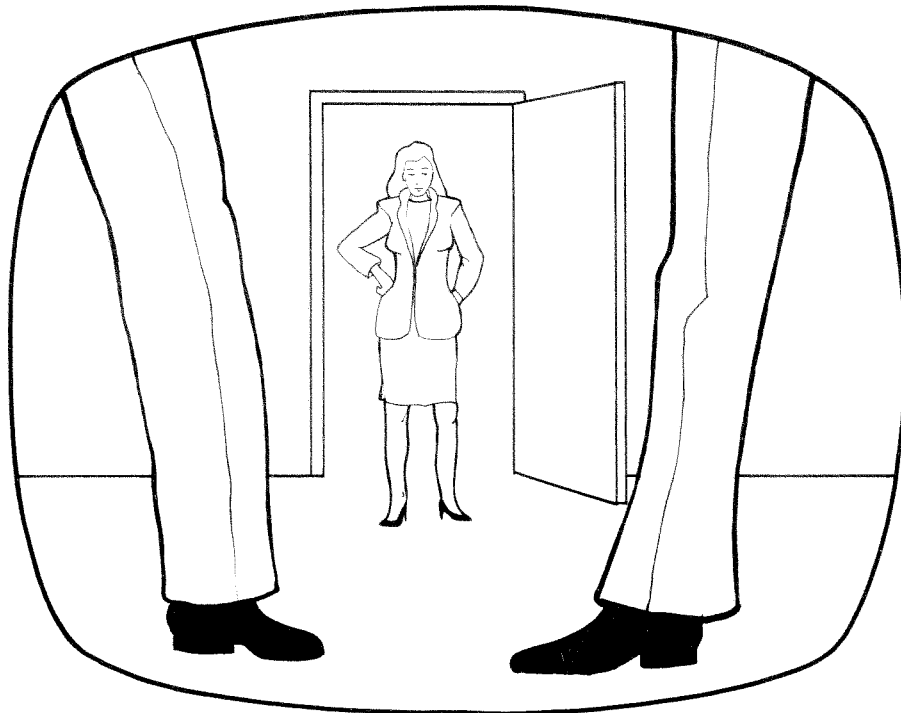


Figura 133 B. Composición común de un personaje confrontando dos sujetos que entran a cámara.

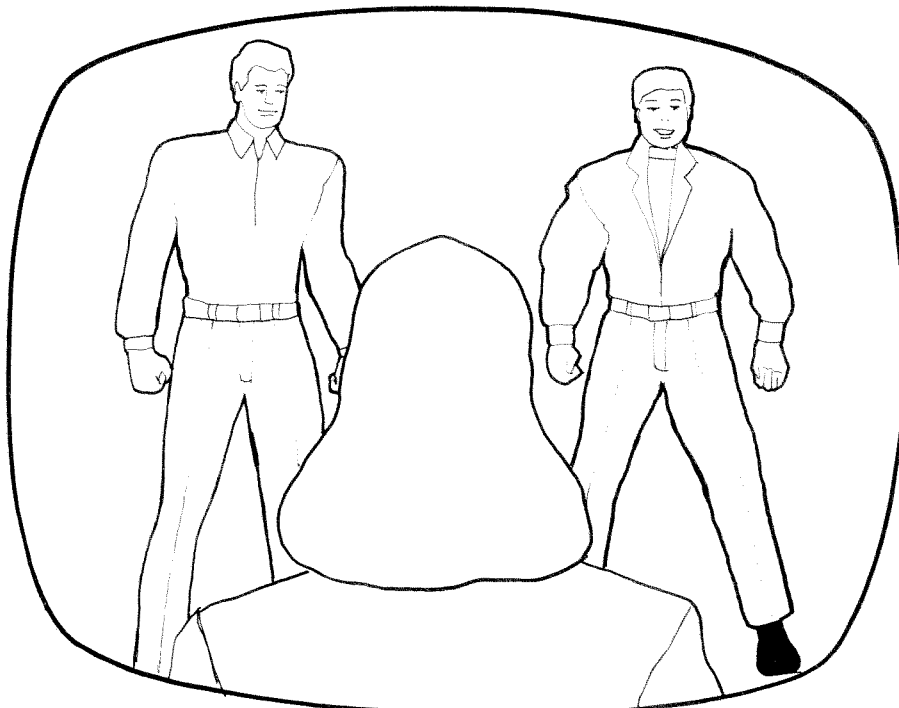


Figura 133 C. Composición común de un personaje confrontando dos sujetos que entran a cámara.



Figura 134 A. Televisando al enfermo. Composición común.



Figura 134 B. Televisando al enfermo. Composición común.

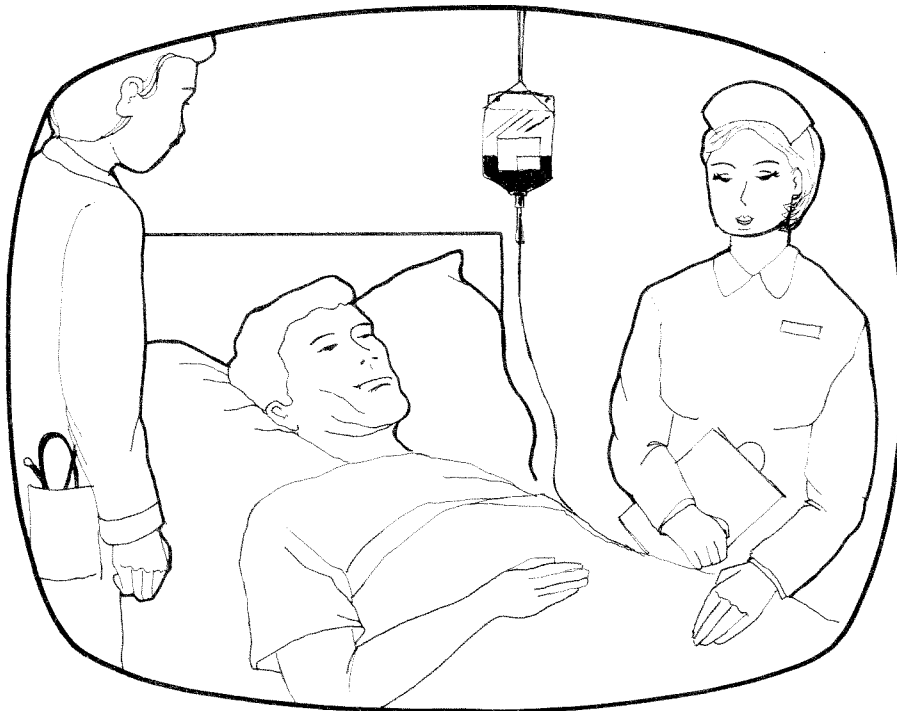


Figura 134 C. Televisando al enfermo. Composición común.

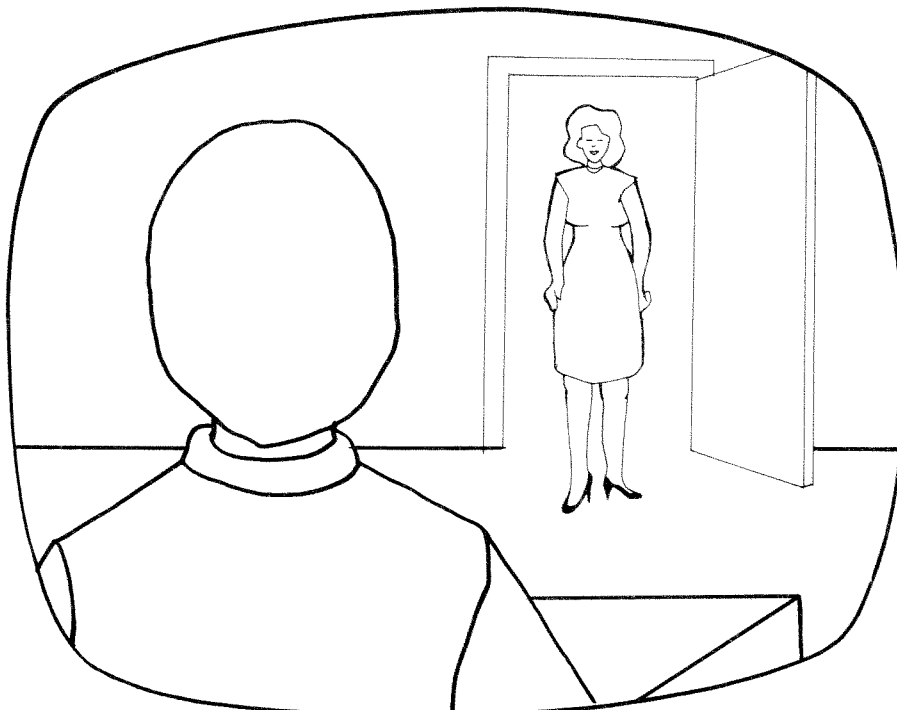


Figura 135 A. Una composición típica de cámara anticipando la entrada de un personaje, con sus secuencias posteriores en el diálogo.

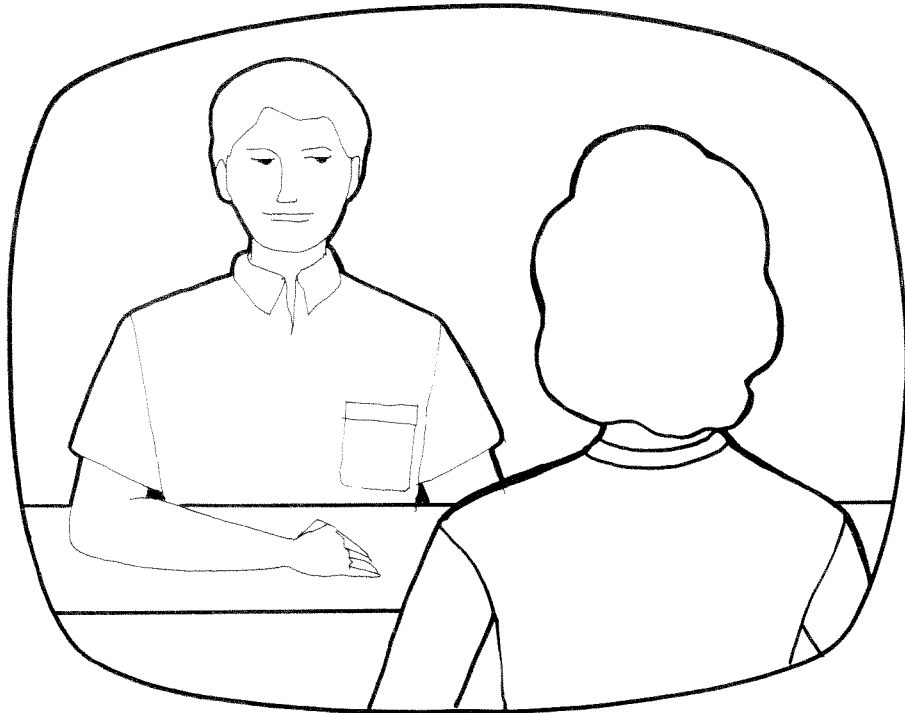


Figura 135 B. Una composición típica de cámara anticipando la entrada de un personaje, con sus secuencias posteriores en el diálogo.

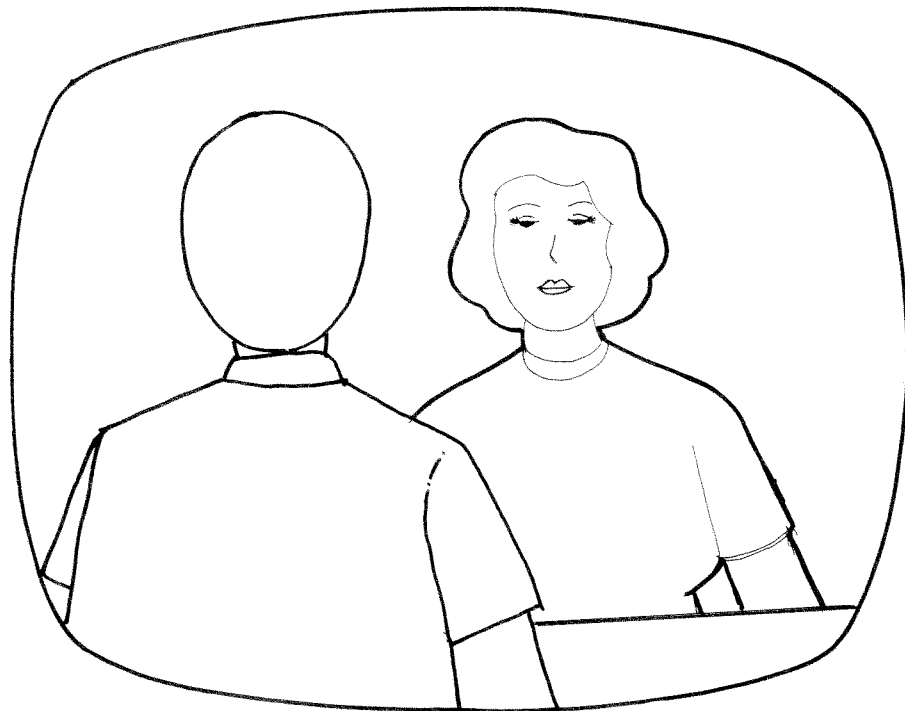


Figura 135 C. Una composición típica de cámara anticipando la entrada de un personaje, con sus secuencias posteriores en el diálogo.