

### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

Este apunte intentará repasar algunas definiciones sobre elementos del Lenguaje Audiovisual, los cuales creemos que resultarán de interés para los alumnos de nuestra materia.

Aclaremos que no es nuestra intención brindar un apunte acabado sobre estos temas (tampoco creemos posible que nadie pueda hacerlo), sino todo lo contrario, la idea es brindar un punto de partida sobre el cual cada alumno pueda profundizar sobre estos ítems durante el transcurso de su formación académica.

Las primeras páginas de este apunte abordan un marco netamente teórico respecto a algunos conceptos básicos sobre el lenguaje audiovisual, como son: la narración, la ficción, la diégesis, la historia, el realismo y la verosimilitud.

Seguido a esto, encontraremos unas pequeñas definiciones respecto a algunos elementos audiovisuales, como pueden ser la escenografía, la cámara, la iluminación, el sonido, el montaje o la actuación.

Por último, dejamos algunas consideraciones ya un poco más puntuales y a su vez con un tinte más práctico respecto al montaje.

#### Conceptos Básicos sobre el Lenguaje Audiovisual

##### Cine y narración<sup>1</sup>

##### 1. El cine narrativo

###### 1.1. El encuentro del cine y de la narración

En la mayoría de los casos, ir al cine es ir a ver una película que cuenta una historia. La afirmación tiene todas las apariencias de un axioma, tan consustanciales parecen cine y narración; sin embargo, no es exactamente así.

La excelente relación de los dos no era tan evidente al principio: en los primeros días de su existencia, el cine no estaba destinado a convertirse en masivamente narrativo. Podría haber sido un instrumento de investigación científica, un útil del reportaje o el documental, una prolongación de la pintura, o simplemente una distracción ferial efímera. Estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias con procedimientos específicos.

Si ésta no era necesariamente una vocación, y por tanto el encuentro del cine y la narración tiene algo de fortuito, del orden de un hecho de civilización, había, sin embargo, varias razones para que este encuentro se produjera. Entre ellas destacaremos tres, de las que las dos primeras afectan a la materia de la propia expresión cinematográfica: la imagen móvil figurativa.

---

1 Estética del Cine; Aumont, Bergala y otros, Ed Paidós, Bs As, 1996

### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

#### a. La imagen móvil figurativa

El cine, medio de registro, ofrece una imagen figurativa en la que, gracias a un determinado número de acuerdos, los objetos fotografiados se reconocen. Pero el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito de este objeto. Así, la imagen de un revólver no es el equivalente exclusivo del término «revólver», sino que comporta implícitamente un enunciado del tipo «aquí hay un revólver», «esto es un revólver», que deja traslucir la ostentación y la voluntad de significar el objeto más allá de su simple representación.

Por otra parte, incluso antes de su reproducción, todo objeto transmite a la sociedad en la que se hace reconocible, una cantidad de valores que él representa y «cuenta»: todo objeto es en sí mismo un discurso. Es una muestra social que, por su posición, se convierte en un eje del discurso de ficción, puesto que tiende a recrear a su alrededor (mejor dicho, quien lo mira tiende a recrearlo) el universo social al que pertenece. Toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por su ostentación. Para advertirlo, basta mirar los primeros retratos fotográficos que se convierten de modo instantáneo en pequeños relatos.

#### b. La imagen en movimiento

Si a menudo se ha insistido en la restitución cinematográfica del movimiento para subrayar su realismo, en general se ha prestado menos atención a la cuestión de que la imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento. Lo representado en el cine lo es en devenir. Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado.

El análisis estructural literario ha puesto en evidencia que toda historia, toda ficción, puede reducirse a un camino de un estado inicial a un estado terminal, y puede ser esquematizada por una serie de transformaciones que se encadenan a través, sucesiones del tipo: fechoría a punto de cometer -> fechoría cometida -> hecho que se debe castigar -> proceso de castigo -> hecho castigado -> beneficio conseguido.

Nos encontramos con que el cine ofrece a la ficción, a través de la vía indirecta de la imagen en movimiento, una duración y una transformación: en parte por estos puntos comunes, se ha conseguido el encuentro del cine y de la narración.

#### c. La búsqueda de una legitimidad

La tercera razón que se puede encontrar surge de un hecho histórico: la posición del cine en sus inicios. «Invención sin porvenir», como la declaraba Lumiere, era en sus primeros tiempos un espectáculo un poco despreciable, una atracción de feria que se justificaba esencialmente -pero no únicamente- por la novedad técnica.

Salir de este relativo gueto exigía que el cine se colocara bajo los auspicios de las «artes nobles», que eran, en la transición del siglo XIX al XX, el teatro y la novela, y tenía que demostrar de alguna manera que también podía contar historias «dignas de interés». No es que los espectáculos de Méliès no contaran ya pequeñas historias, pero no poseían las formas desarrolladas y complejas de una obra de teatro o de una novela.

### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

Por tanto, para poder ser reconocido como un arte, el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas.

#### 2. El cine no narrativo: dificultades de una frontera

##### 2.1. Narrativo/No narrativo

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. Esto implica por lo menos dos cosas: en primer lugar, que el desarrollo de la historia se deje a la discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos; en segundo lugar, que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que se conforma.

El cine narrativo es hoy el dominante, al menos en el plano del consumo. En el terreno de la producción, no se debe olvidar el importante lugar que ocupan las películas de tema industrial, médico o militar. Por lo tanto, no se debe asimilar cine narrativo y esencia del cine, puesto que con ello se desprendería el lugar que han tenido, y que aún tienen en la historia del cine, los filmes de «vanguardia», «underground» o «experimentales» que se definen como no-narrativos.

La distinción comúnmente admitida entre cine narrativo y no-narrativo, si bien pone de manifiesto cierto número de diferencias entre los productos y sus prácticas de producción, no parece que se pueda mantener en bloque. No es posible oponer directamente el cine «NRI» (narrativo-representativo-industrial) al cine «experimental» sin caer en la caricatura, y ello por dos razones contrapuestas:

-En el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material visual que no es representativo: los fundidos en negro, la panorámica sucesiva, los juegos «estéticos» de color y de composición.

Numerosos análisis fílmicos recientes han descubierto en Lang, Hitchcock o Eisenstein momentos que, esporádicamente, escapan a la narración y a la representación. Es lo que se llama «cine de destellos» (o «flicker-film», que utiliza brevísimas apariciones de imágenes negras en la oposición «imagen muy blanca-imagen muy sombría»); se puede encontrar en Fritz Lang (final de *Ministry of fear*, 1943, y de *Perversidad*, 1945) y en filmes negros policíacos de pleno período clásico.

-Por el contrario, el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre un cierto número de ellos. Además, a veces difiere tan sólo en la sistematización de un procedimiento que se usaba en episodios por los realizadores «clásicos».

Filmes como los de Werner Nekes (*T. WO.MEN*, 1972, *Makimono*, 1974) o los de Norman McLaren (*Neighbours*, 1952, *Rhythmic*, 1956, *Chairy Tale*, 1957), que juegan con la progresiva multiplicación de elementos (sin intriga, sin personajes) y la aceleración del o de los movimientos, retornan en realidad un principio tradicional de la narración: dar al espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin, a una resolución.



## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

Por último, para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa.

Además, si un filme así fuera posible, el espectador, habituado a la presencia de la ficción, tendría tendencia a incorporarla como fuera, incluso allí donde no estuviera: cualquier línea, cualquier color puede servir para provocar la ficción.

### **Bases de una polémica**

Las críticas dirigidas al cine narrativo clásico se apoyan con frecuencia en la idea de que el cine se descarrió al alinearse con el modelo hollywoodiano. Este tendría tres errores: ser americano y, por tanto, políticamente determinado; ser narrativo en la más estricta tradición del siglo XIX; y ser industrial, es decir fabricante de productos calibrados.

Estos argumentos, en parte fundados y justos, no dan cuenta de la totalidad del cine «clásico». A primera vista dan a entender que el cine narrativo clásico era un cine del significado sin un trabajo o reflexión sobre el significante, y que el cine no-narrativo era un cine del significante sin significado, sin contenido.

Evidentemente, el cine americano es un cine marcado. Pero esto vale para toda la producción cinematográfica. Por otra parte, en el cine, no sólo el contenido es político: el dispositivo cinematográfico en sí mismo lo es por igual, ya sea para un filme narrativo o para un filme no-narrativo.

La idea de una alienación del cine narrativo a los modelos novelescos y teatrales se apoya en un doble malentendido:

-de entrada presupone que habría una naturaleza, una «especificidad» del cine que no debería pervertirse comprometiéndola con lenguajes extraños. Hay en esto una vuelta a la creencia en una «pureza original» del cine que está lejos de ser demostrada;

-a continuación, se olvida que el cine ha forjado precisamente sus propios instrumentos, sus figuras particulares, al intentar contar historias y hacerlas perceptibles al espectador.

El montaje alternado se inventó para hacer inteligible que dos episodios que en el filme se suceden (no se les puede hacer aparecer al mismo tiempo en el cuadro) son contemporáneos en la historia.

La planificación y el sistema de los movimientos de cámara tan sólo tienen sentido en función de los efectos narrativos y de su mejor comprensión por parte del espectador.

Desde luego se puede objetar a esto que el cine no-narrativo no recurre a estos «medios»: cinematográficos en la medida en que justamente no es narrativo. Pero, como acabamos de ver, el cine experimental conserva siempre algo de narrativo en la medida en que éste no se reduce en exclusiva a una intriga. En fin, esto no impide que esos «medios» sean los que normalmente se aluden cuando se habla de cine.

### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

En la producción industrial estándar, el cine narrativo es cuantitativamente importante e incluso dominante. Pero no es cierto que sea a esta producción a la que se hace referencia cuando se habla de estudios del cine o del lenguaje cinematográfico, estudios que suelen tomar sus ejemplos de los filmes no-estándar de la producción industrial.

La denuncia de la industria cinematográfica sirve para una revalorización de la creación artística artesanal, como lo expresa bastante bien el adjetivo que a veces se aplica a este cine diferente: independiente. Esta exaltación del artista corre el riesgo de desembocar en una concepción romántica del creador que actúa aisladamente bajo los dictados de una inspiración que no puede explicar.

En conclusión, si no está justificado sacar el cine experimental de los estudios del cine, tampoco justifica nada hacer del cine narrativo «clásico» una cosa acabada sobre la que nada se puede decir porque se repetiría siempre la misma historia y de la misma manera.

Esta repetición de lo mismo es uno de los elementos importantes de la institución cinematográfica, una de las funciones que, aún hoy, quedan por analizar. La sola sumisión a la ideología no permite explicar de forma satisfactoria que los espectadores vayan al cine a ver historias cuyo esquema se repite de filme en filme.

### 3. El filme de ficción

#### 3.1. Todo filme es un filme de ficción

Lo propio del filme de ficción es representar algo imaginario, una historia. Si se descompone el proceso, se puede ver que el cine de ficción consiste en una doble representación: el decorado y los actores interpretan una situación que es la ficción, la historia contada; y la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas, reproduce esta primera representación. El cine de ficción es, por tanto, dos veces irreal: por lo que representa (la ficción) y por la manera como la representa (imágenes de objetos o de actores).

La representación filmica, por la riqueza perceptiva, por la «fidelidad» de los detalles, es más realista que las otras artes de representación (pintura, teatro...), pero al mismo tiempo, sólo deja ver efigies, sombras registradas de objetos que están, en sí mismos, ausentes. El cine tiene el poder de «ausentar» lo que nos muestra: lo «ausenta» en el tiempo y en el espacio puesto que la escena filmada ya ha pasado, además de haberse desarrollado en otra parte diferente a la pantalla donde aparece. En el teatro, lo que se representa, lo que se significa (actores, decorados, accesorios) es real y existe, aunque lo representado sea ficticio. En el cine, representante y representado son los dos ficticios. En este sentido, cualquier filme es un filme de ficción.

La película industrial, el filme científico o el documental, caen bajo esta ley que quiere que, por sus materias de expresión (imagen en movimiento, sonido), todo filme irrealice lo que representa y lo transforme en espectáculo. El espectador de un documental científico no se comporta de forma muy diferente al de una película de ficción: suspende toda actividad porque el filme no es la realidad y por tanto permite diferir cualquier acto, cualquier conducta. Como su nombre indica, también entra en el espectáculo.

## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

A partir del momento en que un fenómeno se transforma en espectáculo, se abre la puerta a la ensoñación (incluso si ésta toma la forma más seria de la reflexión), puesto que tan sólo se requiere del espectador el acto de recibir imágenes y sonidos. El espectador de cine es más propenso, por el dispositivo cinematográfico y por sus propios materiales, a que el filme se acerque al sueño sin llegar a confundirse con él.

Pero además de que toda película es un espectáculo y presenta siempre un carácter algo fantástico de una realidad que no podría alcanzar y ante la cual uno se encuentra en posición de dispensa, hay otras razones por las que ni el cine científico ni el documental pueden escapar por entero a la ficción. En primer lugar, todo objeto es signo de otra cosa, está tomado en un imaginario social y se ofrece como el soporte de una pequeña ficción (acerca de este punto, véase en 1.2.1. la oposición entre narrativo y no-narrativo).

Por otra parte, el interés del cine científico o documental reside a menudo en que presenta aspectos desconocidos de la realidad que tienen más de imaginario que de real. Tanto si se trata de moléculas invisibles al ojo humano, como de animales exóticos con costumbres sorprendentes, el espectador se encuentra sumergido en lo fabuloso, en un orden de fenómenos diferentes a lo que habitualmente tiene el carácter de realidad para él.

André Bazin ha analizado con mucha precisión la paradoja del documental en dos artículos: «Le cinéma et l'exploration» y «Le monde du silence». Dice, respecto de la película sobre la expedición del Kon Tiki: «Este tiburón-ballena entrevisto en los reflejos del agua nos interesa ¿por la singularidad del animal y del espectáculo -aunque apenas se le distingue- o más bien, porque la imagen se ha filmado al mismo tiempo en que un capricho del monstruo podía hacer naufragar la nave y enviar la cámara y el operador a 7000 u 8000 metros bajo el fondo del mar? La respuesta es fácil: no se trata tanto de la fotografía del tiburón sino del peligro» .

Además, la preocupación estética no está ausente del cine científico o documental, que tiende siempre a transformar el objeto en bruto en un objeto de contemplación, en una «visión» que lo acerca a lo imaginario. Se puede encontrar un ejemplo extremo en algunos planos «documentales» de Nosferatu, de F. W. Murnau (1922), cuando el profesor muestra a sus estudiantes que el vampirismo existe en la naturaleza.

Por último, el cine científico y documental recurre muchas veces a procedimientos narrativos para «sostener el interés». Citemos, entre otros, la dramatización que convierte un reportaje en un pequeño filme de suspense (una operación quirúrgica, cuyo resultado se nos presenta incierto, puede parecerse a una historia cuyos episodios llevarán a un desenlace feliz o desgraciado); el viaje o el itinerario, frecuente en el documental, establecen casi siempre, como en una historia, un desarrollo obligado, una continuidad y un final. En el documental, la historia sirve para dar a las informaciones heterogéneas recogidas una apariencia de coherencia, casi siempre a través de un personaje que se encarga de contar la vida o las aventuras que pasan.

Por lo tanto, son muchos los medios (modos de representación, contenido, procedimientos de exposición...) por los que cualquier filme, sea del género que fuere, puede alcanzar la ficción.



#### **4. Relato, narración, diégesis**

En el texto literario se distinguen tres instancias diferentes: el relato, la narración y la historia. Estas distinciones, que son de una gran utilidad para el análisis del cine narrativo, necesitan, sin embargo, algunas precisiones.

##### **4.1. El relato o el texto narrativo**

El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos: por tanto, habrá que tener en cuenta su participación en la estructura del relato fílmico.

El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un lector-espectador. Sus elementos se organizan y ponen en orden según varias exigencias:

-de entrada, la simple legibilidad del filme exige que una «gramática» (se trata de una metáfora, pues no tiene nada que ver con la gramática de la lengua) se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia. Este ordenamiento debe establecer el primer nivel de lectura del filme, su denotación, es decir, debe permitir el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen;

-a continuación, debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce;

Por ejemplo, el empleo en *Las dos inglesas y el amor* (Francois Truffaut, 1971) de aberturas y cierres en iris al principio y al final de las secuencias, es un empleo a la vez anacrónico y nostálgico, ya que este procedimiento, habitual, en la época del cine mudo, desapareció después. El recurso al pre-genérico (el relato empieza antes incluso de la presentación de los créditos), ampliamente utilizado en la televisión para estimular de entrada el interés del espectador, tuvo su momento de gloria a finales de la década de 1960.

El uso bastante sistemático del falso-raccord (como en *Al final de la escapada*, de Jean-Luc Godard, 1960) marcó en la década de 1960 una evolución del concepto y el estatuto del relato: éste se hacía menos transparente en relación con la historia, señalándose más como relato.

-finalmente, el orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador. Está concebido también en vista a obtener efectos narrativos (suspense, sorpresa, calma temporal...). Esto se refiere tanto a la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre banda-imagen y banda-sonido) como a la puesta en escena en sí misma, entendida como ordenación en el interior del cuadro.



### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

A este tipo de cosas se refiere Alfred Hitchcock cuando declara: «Con Psicosis (1961), conducía la dirección del espectador exactamente como si tocara el órgano... En Psicosis, el tema me importa muy poco, los personajes me importan muy poco; lo que me importa es que el conjunto de los fragmentos del filme, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico pueda hacer temblar al espectador».

Puesto que la ficción sólo se deja leer a través del orden del relato que la constituye poco a poco, una de las primeras tareas, el analista es describir esta construcción. Pero el orden no es implemente lineal: no se deja descifrar sólo con el paso sucesivo de imágenes. Está hecho también de anuncios, llamadas, correspondencias, saltos, que hacen del relato, por encima de su desarrollo, una red significativa, un tejido de hilos entrecruzados en el que un elemento narrativo puede pertenecer a varios circuitos: por esta razón preferimos el término de «texto narrativo» al de relato que, si bien precisa el tipo de enunciado de que se habla, pone demasiado acento en la linealidad del discurso.

El texto narrativo no es sólo un discurso, sino que es un discurso cerrado puesto que de modo inevitable comporta un principio y un final, está materialmente limitado. En la institución cinematográfica, al menos en su forma actual, los relatos fílmicos no exceden las dos horas, sea la que fuere la amplitud de la historia que transmiten. Esta clausura del relato es importante en la medida en que por una parte juega como un elemento organizador del texto concebido en función de su finitud, y por otra permite elaborar el o los sistemas textuales que el relato comprende.

Hay que saber distinguir entre una historia llamada «abierta», cuyo final deja en suspenso y que puede dar origen a varias interpretaciones o continuaciones, y un relato que siempre está cerrado, acabado.

Por último, apuntemos que basta que un enunciado relate un acontecimiento, un acto real o ficticio (poco importa su intensidad o su calidad), para que entre en la categoría del relato. Desde este punto de vista una película como *India Song*, de Marguerite Duras (1974) es, ni más ni menos, un relato como *La diligencia*, de John Ford (1939). Estos dos relatos no cuentan el mismo tipo de acontecimientos, ni lo «dicen» de la misma manera: lo que no impide que los dos sean relatos (véase más atrás «Narrativo/No narrativo»).

#### 4.2. La narración

La narración es «el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca». Se refiere a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación tal como se pueden leer en el relato: no son, por tanto, analizables más que en función de las huellas dejadas por el texto narrativo.

Sin entrar en el detalle de una tipología de las relaciones entre enunciado y enunciación (lo que Gérard Genette llama «la voz»), es necesario precisar algunos puntos que conciernen al cine:

a. El estudio de la narración es bastante reciente en literatura: lo es más aún en el cine, donde se ha tardado mucho en plantear este tipo de problema. Hasta aquí, los análisis se han realizado en especial sobre los enunciados, sobre los mismos filmes.



## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

Este proceso es paralelo al que ha seguido la lingüística, que no se ha preocupado, hasta un segundo momento, de las relaciones entre enunciado-enunciación, de las señales del segundo en el primero.

b. La narración reagrupa a la vez el acto de narrar y la situación en la que se inscribe este acto. Esta definición implica al menos dos cosas: la narración pone en juego funcionamientos (actos).y el marco en que tienen lugar (la situación). No remite por tanto a personas físicas, a individuos.

Se supone pues, a través de esta definición, que la situación narrativa puede comportar un cierto número de determinaciones que modulan el acto narrativo.

Conviene distinguir lo más claramente posible las nociones de autor, narrador, instancia narrativa y personaje-narrador.

- Autor/narrador: tanto en literatura como en cine, la crítica ha promovido la noción de autor. Por ejemplo, los Cahiers du cinéma, entre 1954 y 1964, intentaron establecer y defender una «política de autor».

Esta «política de autor» se asignaba una doble finalidad: recuperar del olvido a algunos cineastas (la mayor parte americanos) considerados por el conjunto de la crítica como realizadores de segundo orden, y reivindicar el estatuto de artistas, y no el de artesanos, técnicos sin invención a sueldo de la industria hollywoodense.

Esta política, además de la promoción de un determinado cine (que estaba en relación directa con lo que habría de ser la Nouvelle Vague), tenía como fundamento la idea de un «autor de cine» concebido, al igual que un autor literario, como un artista independiente dotado de un genio propio.

Pero la idea de «autor» está demasiado teñida de psicologismo para que aún hoy se pueda conservar el término dentro de análisis cuya intención ha cambiado radicalmente. La idea implica, en efecto, que el autor tiene un carácter, una personalidad, una vida real y una psicología, incluso una «visión del mundo», que centran su función en su propia persona y en su «voluntad de expresión personal». Para muchos críticos es grande la tentación de considerar que por una parte el realizador es el único artesano, el único creador de su obra, y por otra se puede (se debe) partir de sus intenciones, declaradas o supuestas, para analizar y explicar su «obra». Pero esto es encerrar el funcionamiento de un lenguaje en el campo de la psicología y del consciente

El narrador «real» no es el autor, porque su función no sabría confundirse con su propia persona. El del narrador es siempre un papel ficticio, puesto que actúa como si la historia fuera anterior a su relato (cuando en realidad es el relato el que la construye), y como si él mismo y su relato fueran neutros ante la «verdad» de la historia. Incluso en la autobiografía, el narrador no se confunde con la persona propia del autor.

La función del narrador no es la de «expresar sus preocupaciones esenciales» sino la de seleccionar, por la conducción de su relato, entre una serie de procedimientos de los que no es necesariamente el creador, pero sí a menudo el usuario. Para nosotros, el narrador será el realizador, en tanto que es quien escoge un tipo de encadenamiento narrativa, un tipo de planificación, un tipo de montaje, por oposición a otras posibilidades ofrecidas por el lenguaje cinematográfico.

## \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

El concepto de narrador, así entendido, no excluye la idea de producción y de invención: el narrador produce por completo a la vez un relato y una historia, al mismo tiempo que inventa ciertos procedimientos del relato o ciertas construcciones de la intriga. Pero esta producción y esta invención no nacen ex nihilo: se desarrollan en función de figuras ya existentes y consisten ante todo en un trabajo sobre el lenguaje.

Narrador e instancia narrativa: en estas condiciones, ¿se puede hablar en el cine de un narrador, cuando una película es siempre la obra de un equipo y requiere varias series de elecciones asumidas por varios técnicos (el productor, el guionista, el jefe- operador, el electricista, el montador...)? Parece preferible hablar de instancia narrativa al referimos al lugar abstracto donde se elaboran las elecciones para la conducción del relato y de la historia, donde juegan o son jugados los códigos y donde se definen los parámetros de producción del relato fílmico.

Este deseo de distinguir, en la teoría, entre las personas y las funciones debe mucho al estructuralismo y al psicoanálisis. Al estructuralismo, en la medida en que considera que el individuo es siempre función del sistema social en que se inscribe. Al psicoanálisis, porque considera que el «sujeto» está inconscientemente sometido a los sistemas simbólicos que utiliza.

Este lugar abstracto que es la instancia narrativa, de la que el narrador forma parte, reagrupa a la vez las funciones narrativas de los colaboradores, pero también la situación en la que estas funciones se ejercen. Esta situación abarca desde la instancia narrativa «real» (véase más atrás) -los datos presupuestarios, el período social en que el filme es producido, el conjunto del lenguaje cinematográfico-, hasta el género del relato desde el momento que éste impone una elección y prohíbe otras (en el western, el héroe no puede pedir un té con leche; en la comedia musical, la heroína no puede matar a su amante para robarle el dinero), es decir, que el filme en sí mismo se comporta como un sistema, como una estructura que impone una forma a los elementos que comprende.

La instancia narrativa «real» es lo que por lo común queda fuera de cuadro en el cine narrativo clásico. En este tipo de cine, se tiende a borrar al máximo (aunque no se consigue nunca) toda marca de su existencia en la imagen y en la banda de sonido: tan sólo es localizable como principio de organización.

Cuando se hace notar en el texto narrativo de forma evidente, es para conseguir un efecto de distanciamiento que intenta romper la transparencia del relato y la supuesta autonomía de la historia. Esta presencia puede tomar formas muy diversas. Va desde Alfred Hitchcock, que se exhibe furtivamente en sus filmes a través de un plano anodino, hasta Jean-Luc Godard que, en *Tout va bien* (1972), muestra, por ejemplo, los cheques que ha tenido que firmar para reunir actores, técnicos y material.

La instancia narrativa «ficticia» es interna a la historia y está explícitamente asumida por uno o varios personajes.

Recordemos el célebre ejemplo de *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950), donde el mismo acontecimiento es «contado» por tres personajes diferentes. Esta técnica se emplea frecuentemente en el cine policíaco de serie: *Perdición*, de Billy Wilder (1944) se presenta como la confesión del personaje principal; en *La dama de Shanghai*, de Orson Welles (1948), y en *Laura*, de Otto Preminger (1944), el relato se atribuye, en las primeras imágenes, al héroe que nos anuncia en seguida que nos va a contar una historia en la que él está implicado. En *Eva al desnudo*, de Joseph Mankiewicz (1950), este papel se atribuye a un personaje secundario colocado en posición de observador irónico.

## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

La dama del lago, de Robert Montgomery (1946), explota al máximo este procedimiento: el héroe es el personaje-narrador en casi todo el filme, que está totalmente contado en cámara «subjetiva» .

De una forma más general, los flash-back están siempre contados por un personaje- narrador, dentro de la narración.

### **4.3. La historia o la diégesis**

Se puede definir la historia como «el significado o el contenido narrativo (incluso si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental».

Esta definición tiene la ventaja de liberar el concepto de historia de las connotaciones de drama o de acción en movimiento que de ordinario lo acompañan. La acción relatada puede ser muy trivial, enrarecida o apagada, como en algunas películas de Antonioni de principios de la década de 1960, sin que deje por ello de constituir una historia. Desde luego el cine, en particular el americano, presenta ficciones fundadas en acontecimientos espectaculares: Lo que el viento se llevó, de Victor Fleming (1939), es el ejemplo máximo, al que hay que añadir las superproducciones hollywoodianas que intentaron, a partir de 1955, combatir la influencia creciente de la televisión, las películas de guerra o, ya en la década de 1970, las películas de catástrofes; pero no se debe ver en ello necesariamente una especie de connaturalidad entre historia accidentada y cine: las películas de gran espectáculo se dedican más al prestigio de la institución cinematográfica en sí misma que a la belleza o la perfección de la historia.

Pero las películas depuradas de Yasujiro Ozu (Viaje a Tokyo, 1953, El gusto del sake, 1962) o de Chantal Akerman (Jeanne Dielman, 1975, Les rendez-vous d'Anna, 1978) cuentan también historias a través de la vida cotidiana de la pequeña burguesía.

La idea de historia no presupone la agitación: implica que se trata de elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y la mayor parte del tiempo enlazado. Hay en cierta manera un «fraseado» de la historia, dado que se organiza en secuencias de acontecimientos.

Hablar del fraseado de la historia para designar la lógica de su desarrollo no quiere decir que se pueda comparar la historia a una frase, o que se la pueda resumir bajo esta forma. Sólo la acción, como «ladrillo» de la historia, puede resumirse o esquematizarse en una frase, igual que el mitema de los análisis de Claude Lévi-Strauss.

Esta totalidad, esta coherencia (incluso relativa) de la historia, es lo que parece hacerla autónoma, independiente del relato que la forma. Aparece dotada de una existencia propia que la constituye en simulacro del mundo real. Para dar cuenta de esta tendencia de la historia a presentarse como un universo, se ha sustituido el término de historia por el de diégesis.

La diégesis, en Aristóteles y Platón, era, con la mimesis, una de las modalidades de la lexis, es decir, una de las maneras de presentar la ficción, una cierta técnica de la narración. El sentido moderno de diégesis es un poco diferente al de su origen.

## \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

La diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. También podemos hablar de universo diegético, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce. La diégesis de *Río Rojo*, de Howard Hawks (1948), abarca su historia (la conducción de una manada de vacas hasta una estación de ferrocarril y la rivalidad entre un «padre» y su hijo adoptivo) y el universo ficticio que la sostiene: la conquista del Oeste, el placer de los grandes espacios, el código moral supuesto de los personajes y su estilo de vida.

Este universo diegético tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite (por eso decimos que la diégesis es «más amplia» que la historia). Toda historia particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la constitución y comprensión de la historia.

Por esa razón a veces se encuentra, en lugar de universo diegético, la expresión «referente diegético», tomada en el sentido de marco ficcional que sirve, explícita o implícitamente, de fondo verosímil para la historia

Finalmente, por nuestra parte, nos sentimos tentados a entender también por diégesis la historia tomada en la dinámica de la lectura del relato, es decir, tal como se elabora en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo fílmico. No se trata en este caso de la historia tal como se la puede reconstituir una vez la lectura del relato (la visión del filme) ha terminado, sino de la historia tal como la formo, la construyo a partir de los elementos que el filme me proporciona «gota a gota» y tal como mis fantasmas del momento o los elementos retenidos de filmes vistos precedentemente me permiten imaginarla. La diégesis sería aquí la historia tomada en la plástica de la lectura, con sus falsas pistas, sus dilaciones temporales o, por el contrario, sus hundimientos imaginarios, con sus escisiones y sus integraciones pasajeras, antes de que se fije en una historia que yo pueda contar de principio a fin de forma lógica.

Es preciso distinguir entre historia, diégesis, guión e intriga. Se puede entender por guión la descripción de la historia en el orden del relato, y por intriga, la indicación sumaria, en el orden de la historia, del cuadro, de las relaciones y los actos que reúnen a los diferentes personajes.

Georges Sadoul, en su famoso *Dictionnaire des films*, explica así la intriga de *Senso*, de Luchino Visconti (1953): «En 1866, en Venecia, una condesa se hace amante de un oficial austríaco. Lo reencuentra en plena batalla contra los italianos, y paga para licenciarlo. El la abandona. Ella lo denuncia como desertor. El es fusilado».

Vemos cómo a través de este resumen, Sadoul consigue restituir a la vez la intriga y el universo diegético (1866, Venecia, condesa, oficial).

Ultimo punto en forma de inciso. Se emplea a veces el término de extra-diegético, no sin un cierto número de fluctuaciones. Se usa en particular en relación con la música cuando ésta interviene para subrayar o para expresar los sentimientos de los personajes, sin que su producción sea localizable o simplemente imaginable en el universo diegético.

### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

Es el caso bien conocido (por lo que tiene de caricaturesco), de los violines que irrumpen cuando, en un western, el héroe va al encuentro nocturno de la heroína en el cercado de los caballos: esta música juega un papel en la diégesis (significa el amor) sin formar parte de ella como la noche, la luna o el viento en las hojas.

#### 5. El realismo en el cine

Cuando se aborda la cuestión del realismo en el cine, es necesario distinguir entre el realismo de los materiales de expresión (imágenes y sonidos) y el de los temas de los filmes.

##### 5.1. El realismo de los materiales de expresión

Entre todas las artes y los modos de representación, el cine aparece como uno de los más realistas, puesto que puede re- producir el movimiento y la duración, y restituir el ambiente sonoro de una acción o de un lugar. Pero la sola formulación de este principio demuestra que el realismo cinematográfico no se valora más que en relación con otros modos de representación y no en relación con la realidad. Hoy se ha superado el tiempo de la creencia en la objetividad de los mecanismos de reproducción cinematográfica y del entusiasmo de Bazin, que veía en la imagen del modelo el modelo mismo. Esta creencia en la objetividad se fundaba a la vez en un tonto juego de palabras (a propósito del objetivo de la cámara) y en la seguridad de que un aparato científico como la cámara tenía que ser necesariamente neutro. Pero esta cuestión se ha examinado suficientemente en el capítulo «El filme como representación visual y sonora» (pág. 19) para que sea inútil repetir aquí todos los argumentos.

Basta recordar que la representación cinematográfica (que no viene sólo de la cámara) sufre una serie de coacciones, que van de las necesidades técnicas a las necesidades estéticas. Está subordinada al tipo de película empleada, al tipo de iluminación disponible, a la definición del objetivo, a la necesaria selección y jerarquización de los sonidos, al igual que está determinada por el tipo de montaje, el encadenamiento de secuencias y la realización. Todo ello requiere un vasto conjunto de códigos asimilados por el público para que la imagen que se presenta se considere parecida en relación a una percepción de la realidad. El «realismo» de los materiales de la expresión cinematográfica es el resultado de gran número de convenciones y reglas, que varían según las épocas y las culturas. No es preciso recordar que el cine no fue siempre sonoro, ni en color, e incluso, cuando fue sonoro y en color, el realismo de los sonidos y los colores se ha ido modificando singularmente a lo largo de los años: el color de las películas de la década de 1950 parece hoy exagerado; el que se puede ver en las películas de principios de la década de 1980, con su recurso sistemático al pastel, se debe principalmente a una moda. Pero, en cada etapa (mudo, blanco y negro, color), el cine no ha dejado de ser considerado realista. El realismo aparece como una victoria de la realidad en relación a un estadio anterior del modo de representación. Pero esta victoria es absolutamente desechable por las innovaciones técnicas y también porque la propia realidad no se alcanza jamás.

#### 6. Lo verosímil

Lo verosímil se refiere a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que cuenta.



## \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

### 6.1. Lo verosímil y la opinión pública

Lo verosímil puede, de entrada, definirse en su relación con la opinión pública y las buenas costumbres: el sistema de lo verosímil se dibuja siempre en función de la decencia. Sólo se juzgará verosímil una acción que puede ser asimilada a una máxima, es decir a uno de esos modelos prefijados que, bajo la forma de imperativos categóricos, expresan lo que es la opinión pública. En un western, por ejemplo, no nos sorprende ver al héroe dedicado exclusivamente a perseguir al que ha matado a su padre, porque «el honor de la familia es sagrado», o, en un filme policial, ver al detective empeñarse contra viento y marea en descubrir al culpable, porque «hay que ir hasta el final de lo que se empieza».

En consecuencia, lo verosímil constituye una forma de censura puesto que restringe, en nombre de la decencia, el número de posibilidades narrativas o de situaciones diegéticas imaginables. Por eso una buena parte de la crítica y del público ha juzgado dos filmes de Louis Malle como inverosímiles, porque presentaban personajes paradójicos: una joven madre equilibrada que inicia a su hijo en los asuntos del amor (*Le souffle au coeur*, 1971), y una adolescente, a la vez ingenua y astuta, que se prostituye (*La pequeña*, 1978). Lo paradójico es a menudo inverosímil porque va en contra de la opinión pública, de la doxa. Pero ésta puede variar, y lo verosímil con ella.

### 6.2. El sistema económico de lo verosímil

Lo verosímil consiste en una serie de reglas que afectan las acciones de los personajes, en función de máximas a las que pueden ser asimiladas. Estas reglas, tácitamente reconocidas por el público, se aplican pero nunca se explican, ya que la relación de una historia al sistema verosímil al que se somete es por esencia una relación muda. El tiroteo final de los westerns responde a reglas muy estrictas que se deben respetar si no se quiere que el público juzgue la situación inverosímil o al director demasiado atrevido. Pero nada explica, ni en el western ni en la realidad, que el héroe tenga que avanzar solo por en medio de la calle principal y esperar que su adversario desenfunde.

Por otro lado, se estima verosímil lo que es previsible. Por el contrario, se juzgará inverosímil lo que el espectador no puede prever, sea por la historia o por la máxima, y la acción «inverosímil» aparecerá como un golpe de fuerza de la instancia narrativa para conseguir sus fines. Por ejemplo, si no se quiere que la llegada salvadora de la caballería a la granja asediada por los indios parezca inverosímil, se cuidará de introducir en el relato algunas escenas que indiquen que el fuerte no está lejos y que su comandante está al tanto de lo que sucede. Lo verosímil está ligado a la motivación en el interior de la historia de las acciones emprendidas. Por tanto, toda unidad diegética tiene siempre una doble función: una inmediata y otra a largo término. La inmediata varía, pero la función a largo término es la de preparar discretamente la llegada de otra unidad a la que servirá de motivación.

En *La chienne*, de Jean Renoir (1931), Maurice quiere tener una explicación calmada con su amante, que le engaña. Mientras que Maurice razona, Lulú abre, con ayuda de una plegadera, las páginas de un libro. Esta acción es verosímil puesto que Lulú se nos ha presentado como una ociosa: por eso su ociosidad motiva el leer en la cama y usar una plegadera. Pero Maurice, enfadado, la mata con ayuda de la plegadera; el asesinato es verosímil porque el personaje tiene razones «psicológicas» y morales y además, el arma del crimen se encontraba «por casualidad» y «de modo natural» en el lugar.

## \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

«Cortar las páginas de un libro» tiene por función inmediata significar la desenvoltura y la futilidad de Lulú, y por función a largo término, conducir «naturalmente» al asesinato.

Si en la diégesis, las causas son las que parecen determinar los efectos, en la construcción del relato, los efectos determinan las causas. En el ejemplo que acabamos de dar, Maurice no mata a Lulú con una plegadera porque ella la está usando, sino que ella la usa porque va a ser matada por Maurice. Con este giro, el relato gana en economía en varios sentidos. Gana, primero, por la doble función de la unidad diegética que, en cierto modo, sirve dos veces en lugar de una. Gana también porque una unidad puede ser sobredeterminada o sobredeterminante: puede servir de punto de reclamo de varias unidades seguidas diseminadas en el relato, o ser ella misma llamada por otras unidades precedentes. Gana por el trastorno de la determinación narrativa de la causa por el efecto, en una ,motivación .diegética del efecto por la causa. Encuentra la manera de transformar la relación artificial y arbitraria establecida por la narración en una relación verosímil y natural establecida por los hechos diegéticos. Desde esta óptica, lo verosímil es un medio de naturalizar lo arbitrario del relato, de realizarlo (en el Sentido de ti hacerlo pasar por real). Para decirlo según la fórmula de Gérard Genette, si la función de una unidad diegética es aquello para lo que sirve, su motivación es lo que necesita para disimular su función. En los casos más conseguidos del relato «transparente», «lo verosímil es una motivación implícita que no cuesta nada» puesto que, salida de la opinión pública y de las máximas convenidas, no tiene por qué estar inscrita en el relato.

### 6.3. Lo verosímil como efecto de corpus

Si lo verosímil se define en relación con la opinión pública. o con las máximas, se define también (de forma paralela) en relación con los textos, dado que éstos tienden siempre a segregar una opinión pública por su convergencia. Lo verosímil de un filme depende mucho de los realizados anteriormente: se juzgará verosímil lo que se habrá .visto en una obra anterior.

Señalábamos antes que en algunos casos la paradoja era inverosímil, pero esto es cierto sólo en el momento de su primera o primeras apariciones en las películas: desde el momento en que se repite en varias películas, se convertirá en normal, en verosímil.

Si nos atenemos a la verosimilitud de los personajes, ya hemos visto que, en el juego de interferencias entre actor y personaje, lo verosímil del segundo debía mucho a las actuaciones previas del primero, y a la imagen que como star se ha forjado: el personaje rocambolesco interpretado por Jean Paul Belmondo en Yo impongo mi ley a sangre y fuego, de Georges Lautner (1978), no «se sostiene», es verosímil sólo porque Belmondo ha interpretado este tipo de personaje en numerosos filmes anteriores. El personaje de joven asocial que prolifera en las películas francesas de finales de la década de 1970, consigue en parte su éxito y su verosimilitud gracias a unos datos sociológicos ligados a un período de crisis económica. Pero esta transformación cinematográfica del joven, del anarquista, del parado, del fracasado y del izquierdista (con unos restos de hippy), es sobre todo verosímil debido a su recurrencia en varios filmes de esta época. Su éxito no proviene de su verosimilitud: su verosimilitud es la que procede de su éxito, y puede ser analizada en términos de ideología (y no en términos de realidad)

## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual** por Alejandro Seba

Lo verosímil se establece no en función de la realidad, sino en función de textos (filmes) ya establecidos. Surge más del discurso que de la verdad: es un efecto de corpus. Por ahí, se funde con la reiteración del discurso, ya sea a un nivel de opinión pública o al de un conjunto de textos: precisamente por esta razón es siempre una forma de censura.

En consecuencia, está claro que los contenidos de las obras se deciden mucho más en relación con las obras anteriores (su continuación o su encuentro) que con una observación de la realidad «más justa» o «más verdadera». Lo verosímil debe ser entendido como una forma (es decir, una organización) del contenido trivializado siguiendo los textos. Sus cambios y su evolución son función del sistema de verosimilitud anterior: el personaje del «joven asocial» es sólo una nueva transformación del voyou de los decenios precedentes, personaje cuya importancia cinematográfica era mucho mayor que la sociológica. Dentro de esta evolución de lo verosímil, el nuevo sistema aparece «verdadero» porque el antiguo ha sido declarado caduco y denunciado como convencional. Pero el nuevo sistema también lo es.

### **Lo Verosímil y sus derivados<sup>3</sup>**

Lo contrario de un verosímil no es lo inverosímil, sino lo verdadero.

Según Aristóteles, lo verosímil es aquello que se adapta a las leyes de un género preestablecido que está dentro de la gama de lo posible. Lo posible es aquello que puede llegar a ser creíble, que se parece a la realidad. Lo verosímil se parece a la realidad, pero no lo es. Lo podemos tomar como la naturalización de lo que se ha convenido (de lo que se logró establecer como convención) entre los que crearon el verosímil y los que lo reciben; entre el emisor y el receptor. Suponiendo que dicha naturalización no se lograra, vamos a encontrar que lo que debió ser verosímil pasa a ser "inverosímil".

A partir de estos conceptos uno se pregunta, si lo verosímil responde a las leyes de un género preestablecido ¿cómo hago para transgredirlo?

Si lo verosímil es producto de un acto convenido, necesariamente la manera de superarlo estará en lograr una nueva convención. Para ello debemos partir de que lo contrario de un verosímil no es lo inverosímil sino lo verdadero. Un personaje, una relación dramática, un ámbito, etc. que se desarrollen en una ficción convenida, basada en ciertos preconceptos establecidos durante un largo tiempo, pueden ser superados por verdaderos conceptos comprobados en una realidad actualizada. Si las películas de Tom Mix establecían para la época el verosímil del cowboy, con el tiempo la necesidad de una transgresión se dio con Los Imperdonables, de Clint Eastwood donde el cowboy tiene connotaciones muy diferentes a aquellas, donde, por ejemplo, la heroicidad ya no se expone de una manera ingenua. Por lo tanto, lo verdadero superó lo verosímil, aunque eso no quita que más tarde lo verdadero se convierta en un nuevo verosímil.

---

**3 La Dramaturgia Audiovisual; Oves, Santiago; Ed del CIC; Buenos Aires; 2001**



### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

#### Elementos Audiovisuales <sup>4-5</sup>

##### Escenografía

Son todos aquellos elementos que, como el decorado o el vestuario, contribuyen a crear el ambiente de la escena. La escenografía es un arte que relaciona la arquitectura, la pintura y a los personajes (el teatro) en función de la representación escénica.

##### Cámara

Además de ser el elemento en donde se aloja la película, permitiéndonos registrar las imágenes, es aquí donde se establecen los distintos encuadres y la cantidad de luz que necesita la misma. Esto es realizable mediante el objetivo.

En la cámara también se establece la cadencia (velocidad de transporte) Normalmente está montada sobre un trípode o algún otro aparato que permite su fijación o su desplazamiento. Los planos, así como los movimientos se indican en el guión técnico.

##### Iluminación

Sin la luz no existiría la fotografía y por lo tanto no existiría el cine, pero la iluminación no solo es una cuestión técnica. En cine el encargado de esta área es el Director de fotografía, y por él pasan decisiones estéticas que pueden afectar notablemente el trabajo final. La iluminación es utilizada para dar la sensación de volumen a las imágenes que solo existen en dos dimensiones. Mediante la iluminación establecemos situaciones temporales (día, noche, etc.), pero una de las funciones más importantes es la de provocar determinados estados de ánimo en el espectador (penumbra, encadilamiento, calidez, frialdad, etc.). Además los cambios en la iluminación permiten indicar acciones que transcurren en el fuera de campo (una ventana o puerta que se abre, un automóvil que se acerca, etc.).

##### Sonido

Es otra de las áreas que erróneamente se suele considerar solo en el orden de lo técnico. Si bien su dominio implica un profundo conocimiento técnico, la banda sonora permite una amplia gama de posibilidades a la hora de volcar cuestiones artísticas o generadoras de mensaje (en términos de comunicación). En la banda sonora existen cuatro cadenas de lenguajes<sup>6</sup> que interactúan entre sí y obviamente actúan en la concepción general de la historia a contar. Estas son: Diálogos, Naturaleza (Ambientes), Ruidos (FX) y Música. Existen aquí relaciones fondo figura que se deberán tener en cuenta, además de la capacidad de producir sensaciones en el espectador a través del sonido.

##### Montaje <sup>7</sup>

Montaje es conjugación de movimientos. Movimientos en el espacio y en el tiempo. Y los movimientos cinematográficos necesitan del ritmo. Esta es otra de las disciplinas en donde lo técnico convive con lo creativo. El montaje puede realzar la forma de contar una historia o por el contrario puede hacer indescifrable la trama u originar un ritmo lento que no coincida con el tipo de discurso que se quiere dar. El montaje ocupa tres etapas en la realización de un film: 1) Guión técnico; 2) Rodaje y 3) Compaginación.

##### El actor

La caracterización y expresividad del actor son los recursos más accesibles para hacer entender al espectador nuestra historia o nuestro mensaje. Desde ya no es posible abordar, ni siquiera mínimamente, los aspectos del arte escénico en nuestra materia.

**4 Producción de Video Digital para Multimedia; Rummel, Manuel; Paraninfo; España; 1998**

**5 Técnicas del Guión para Cine y TV; Vale, Eugene; Serie Práctica Gedisa; Bs. As.**

**6 Tratado de los objetos Musicales; Schaeffer, Pierre; Alianza Música, Madrid, 1966**

**7 Montaje Cinematográfico. Arte de movimiento; Sánchez, Rafael; Aquis Gran Edic.; Chile, 1991.**

## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

### **El espacio audiovisual como representación visual y sonora**

#### **El espacio fílmico<sup>8</sup>**

El film está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película al pasar por delante de la lámpara del proyector, con cierto ritmo da origen a una imagen ampliada y en movimiento. Esta imagen se nos presenta en forma plana y delimitada por un cuadro y estas son las características materiales de la misma.

De esto se desprende que la forma de representación audiovisual con la que habitualmente nos encontramos, está dada por premisas técnicas (ancho de la película – soporte y las dimensiones de la ventanilla de la cámara) que definen el formato del film.

Desde los orígenes del cine han existido muy variados formatos y aunque se ha intentado extender el ancho de la pantalla (Cinerama y CinemaScope), el que se basa en la película de 35 mm de ancho y una relación de 4/3 (es decir 1.33) entre el ancho y el alto de la imagen, ha sido tomado como estándar.

El formato en video o televisión, ha tomado esta relación, y por carácter transitivo también lo mantienen los monitores utilizados en computación. Recién hoy en día con la llegada de la televisión de alta definición (HDTV), se comienzan a difundir formatos con la proporción 1.66 a 1.

Reaccionamos ante la imagen fílmica como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir. Mas precisamente, puesto que la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, nos parece percibir sólo una porción de ese espacio. Esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos campo. En función de este se define al fuera de campo como el conjunto de elementos (personajes, decorados, sonidos, etc.) que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio. A pesar de existir entre ellos una diferencia importante (uno visible, el otro no), se puede considerar en cierto modo que campo y fuera de campo pertenecen ambos, a un mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo, denominado espacio fílmico.

#### **El plano<sup>9</sup>**

El término plano es utilizado en diferentes contextos:

a) En términos de tamaño, es decir en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje. Los más comúnmente usados son: Plano General Lejano (PGL), Plano General (PG), Plano Entero (PE), Plano Americano (PA), Plano Medio (PM), Primer Plano (PP), algunos lo llaman Plano Pecho (PPe), Primerísimo Primer Plano (PPP) y Plano Detalle (PD). Estas denominaciones cambian según el país y sus costumbres.

b) En términos de movilidad, aquí se encontraría el Plano Fijo (cámara inmóvil durante todo un plano) y los diferentes movimientos (Travelling, Paneo, Till Up, Till Down, Zoom)

c) En términos de duración, la definición de plano como "unidad de montaje" implica que sean considerados como planos fragmentos muy breves (del orden de un segundo o menos) y fragmentos muy largos (varios minutos).

**8 Estética del Cine; Aumont, Bergala, Marie, Vernet; Paidós; Buenos Aires;1996**

**9 Idem 5**

### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

#### El Montaje <sup>10</sup>

La creación del montaje ocupa tres etapas:

- 1) Guión técnico: es la creación imaginativa de un film, redactado en un lenguaje técnico, que especifica y describe cada una de las tomas que habrán de filmarse.
- 2) Rodaje o filmación: cada toma, en el orden que convenga, es puesta en escena y captada por la cámara.
- 3) Compaginación: ordenación despunte, armado de todo el material filmado, sincronización con sonido, etc.

Es común utilizar el término montaje en lugar de compaginación o edición, pero es preciso aclarar sus diferencias.

Montaje: es un término destinado a indicar la naturaleza específica de la obra cinematográfica como la necesidad o exigencia del espectáculo fílmico de estar fraccionado en planos o tomas. Es por lo tanto un término estético que lejos de referirse a una etapa del proceso creativo, los abarca a todos por igual. El montaje está en la mente del realizador desde el momento que se empieza a concebir un film.

Compaginación: es el conjunto de operaciones destinadas a ordenar, cortar y ajustar sincrónicamente un material filmado. Se le llama también edición.

#### Principios fundamentales de la forma artística

##### La Unidad

Se refiere a la obra total, es decir, al carácter, la finalidad, al rasgo repetitivo y familiar con que cada elemento de la obra en el que aparece ordenado o contribuyendo a la expresión del equilibrio que nace y se manifiesta progresivamente. dándole sentido a ese todo cerrado y completo que debe ser la obra artística.

##### Repetición Unificante: Unidad Temática

En la unidad encontramos la repetición. En las artes de tiempo, como la que nos ocupa, la repetición es mucho más clara. Si un elemento aparece cada cierto tiempo y se lo puede reconocer como el mismo, está unificado por el mero hecho de repetir su aparición.

##### Ritmo Temático

Si un elemento se repite cierta cantidad de tiempo, es allí donde aparece el ritmo. Por lo tanto El ritmo sería la repetición constante de un mismo elemento.

Ritmo Temático (niño hambriento pide)  
Ritmo Temporal (cada por segundo)

La percepción del Ritmo-temático es producto de una abstracción intelectual por parte del espectador. Dicha abstracción es fruto directo de una idea - artística del creador cinematográfico (léase autor/productor), que ha depositado sobre el significado de la imagen una forma rítmica. La percepción del ritmo - temporal es de un orden mucho más acentuadamente sensitivo.

---

10 Idem 4

**\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

**Métodos de Montaje <sup>11</sup>**

**Montaje métrico**

El criterio fundamental para esta construcción es la longitud de los trozos. Estos están unidos de acuerdo a sus longitudes, en una fórmula – esquema que corresponde a un compás de música. La realización esta en la repetición de estos compases. La tensión se obtiene mediante el efecto de la aceleración mecánica, cortando los trozos al mismo tiempo que se preservan las proporciones originales de la formula.

**Montaje rítmico**

Aquí el contenido dentro del cuadro es un factor con el mismo peso que la longitud del trozo.

Eisenstein ha definido al montaje de la siguiente manera:

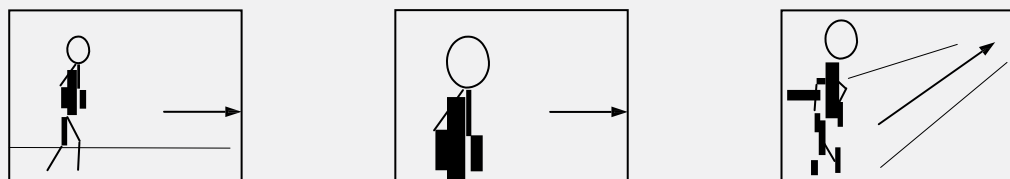
De la superposición de dos elementos de la misma dimensión, surge siempre una nueva dimensión, más elevada. (Yuxtaposición).

**Ejes y recorridos: Movimientos del personaje <sup>12</sup>**

Eje de acción: es la línea imaginaria que describe el objeto en movimiento.



Par poder dar la sensación de que el personaje camina en forma rectilínea en varias tomas sucesivas, se debe tener en cuenta la dirección del personaje en el cuadro.

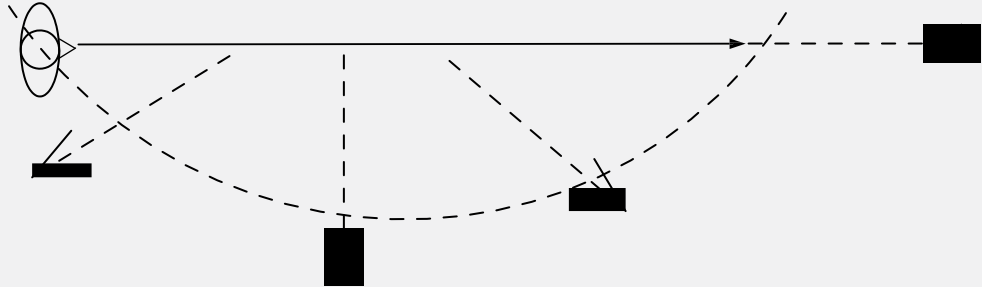


**11 La forma del cine; Eisenstein, S; Siglo XXI; Buenos Aires; 1986**

**12 Idem 4**

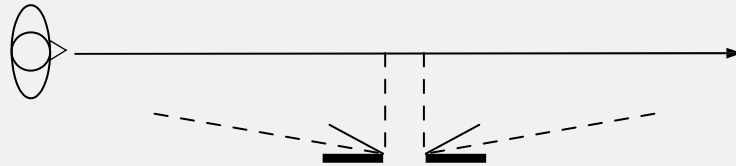
## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

Para mantener este sentido se utiliza la técnica del semicírculo. Las cámaras se disponen en forma radial sobre el eje.



El salto de este eje cambiaría la dirección del personaje en el cuadro. El cruce de este eje, si la toma lo exige, debe ser justificado con un movimiento que cruce el eje en la misma toma.

Viaje rectilíneo en toma opuestas



Sería el equivalente a una panorámica con cámaras fijas. Aunque aquí va a existir una salida de cuadro y una entrada a cuadro que hay que tener en cuenta. Se deben filmar con la salida y la entrada a cuadro siempre.

Si la distancia (D) varía no existirá suavidad en el corte y la percepción del viaje rectilíneo no está asegurada.

Las salidas de cuadro se deben dar por un lado y las entradas por el lado opuesto.

En el caso del movimiento sobre el eje se debe conservar este criterio.

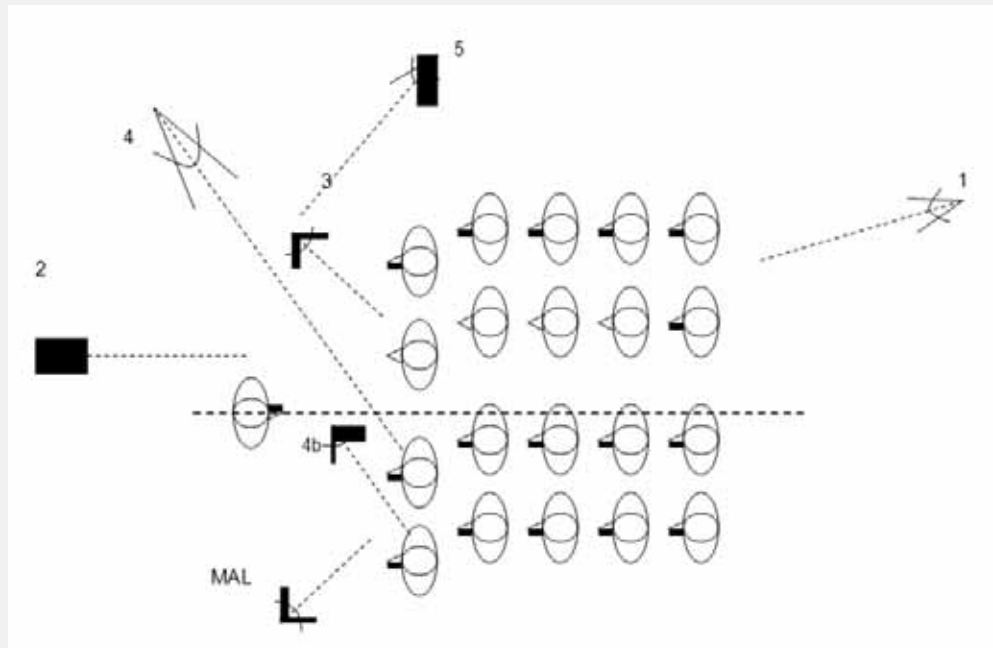


Jump Cut: es el salto que se produce en un corte cuando el cambio de posición de cámara es tímido o escaso y el cambio de imagen es innecesario. El desplazamiento no se justifica en un ángulo menor a 40°. Además debe existir cambio en la distancia o en el tamaño de plano.

## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

### Posiciones de cámara sobre sujetos quietos

En el caso de las escenas en una sala de conferencias o espectáculo también se debe establecer un eje y las condiciones para cruzarlo son las mismas que para los casos anteriores. Salvo en la posición de cámara (4b) en la que se conserva la dirección y aunque se salto el eje el plano es similar al del lado correcto del eje si tuviese un teleobjetivo.

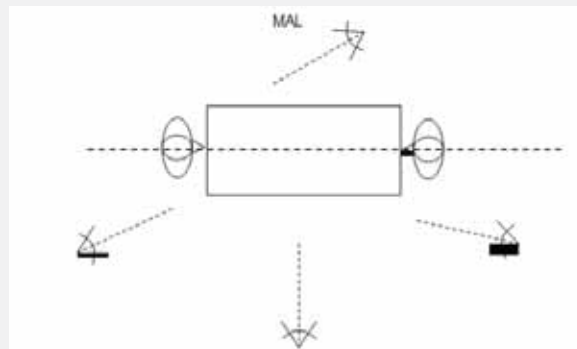


### Eje de acción entre personas quietas

También aquí son esenciales las posiciones de cámara teniendo en cuenta lo visto hasta ahora.

Aquí se trata de conservar la dirección del movimiento intencional entre diversos sujetos. El principal de tales movimientos es la mirada.

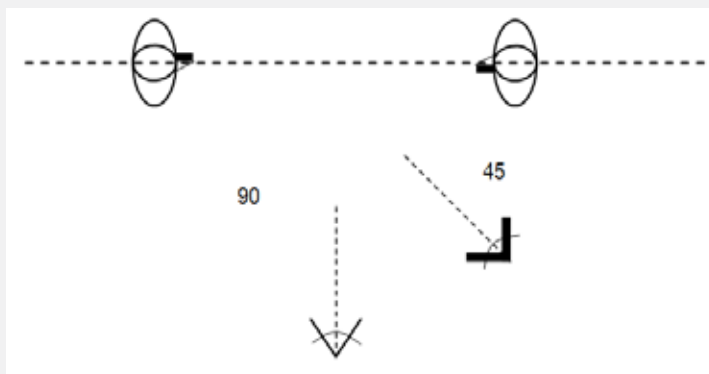
Dos personas que aparezcan en una escena, relacionadas, crean una línea imaginaria que las une (eje de acción).



El modo clásico de introducir una escena es con un plano de ubicación; plano entero o general que permita ver el escenario completo de los personajes que intervienen.

## **\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

Los ángulos preferidos para estas tomas generalmente son de eje óptico perpendiculares a los personajes o de tres cuartos.

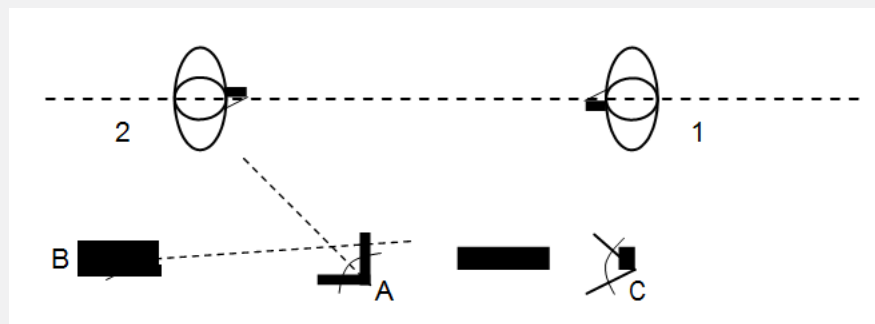


A medida que la acción y el diálogo intensifican su interés dramático, las tomas van acercando el eje óptico al eje de acción. Así se tiene un plano en tres- cuartos, un plano con referencia y plano punto de vista.

Tres cuartos: es el tomado por con la cámara a 45° a uno solo de los personajes (A)

Plano con referencia: es el que se toma del sujeto (1) con parte del hombro y la cabeza del sujeto (2) (B)

Punto de vista: es un rostro captado desde muy cerca del punto de vista del otro personaje, casi sobre el eje de miradas (C). Si estuviera sobre el eje del personaje miraría al lente y sería cámara subjetiva.



### **El rodaje con la edición en mente <sup>13</sup>**

- 1- ¿Dónde se halla el centro de interés en todo momento?
- 2- ¿Cuándo y hacia que cambia el centro de interés durante la toma?
- 3- ¿Cuál es la atmósfera y por consiguiente, el ritmo de la escena? ¿Cambia ese ritmo?
- 4- ¿Existen pausas naturales que deban ser expresadas mediante inmovilidad y silencio?
- 5- ¿Cuáles son los detalles significativos que deben ser vistos claramente?
- 6- A la inversa ¿Cuándo es importante ver la totalidad del área en que se desarrolla la acción?
- 7- ¿Hay algún movimiento que requiera protegerse con una toma?
- 8- ¿Cuándo una reacción es más importante que una acción?
- 9- ¿Queda afectada la comprensibilidad de la escena por algún sonido en off?

**13 Manual de edición cinematográfica, Crittenden, R., UNA de México, México, 1983**



### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

- 10- ¿Cómo se relacionan el inicio y el final de cada escena con las anteriores y posteriores?  
11- ¿Cuál es la función de la escena dentro de la totalidad del guión?

Para evitar problemas de saltos se suele filmar una toma madre que contenga toda la acción, esencia; luego se hacen planos medios de la acción o protecciones (sin referencia directa a la acción) y tomas de acercamiento enfatizando alguna reacción o acción en particular)

#### Identificación de las formas

La claqueta o pizarra es un auxiliar para la sincronización, se filma al principio (o al final) de cada toma.

En la claqueta se debe anotar el número de secuencia, escena, toma y retoma. Además, debe indicarse el número de rollo, nombre del director, productor, cámara y fecha de rodaje como el título de la obra.

#### Continuidad

Todos los aspectos de la continuidad repercuten muy ampliamente sobre el trabajo del editor. Se debe tener especial atención en el vestuario, escenografía, maquillaje, además del ritmo y dirección.

#### Tomas de Protección e Inserts

Son las tomas sin referencia directa con la acción. Por ejemplo los P.P de los personajes encuadrados, supongamos, las manos de estos, etc. Estas tomas permiten al compaginador jugar con el armado rítmico en cualquier clase de enmienda que necesite para evitar algún tipo de discontinuidad.

De la misma manera se deben realizar tomas de distintos elementos que muestren el mundo que rodea el personaje (relojes, cigarrillos, muebles, etc.) Muchos de estos inserts están indicados en el guión técnico cumpliendo un fin determinado en el desarrollo argumental.

#### Elipsis

Es la supresión de una parte del tiempo que transcurre una acción sin que se pierda el significado de la misma. Ejemplo: "Juan sube la escalera". T1 Juan abre una puerta y sube 2 escalones, T2 Juan camina por un pasillo y abre otra puerta (se entiende que Juan subió a una planta alta).

El guión se refiere a la supresión de una frase o de varias palabras sin que la totalidad pierda sentido





### \_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual

#### Divisiones temporales del discurso fílmico<sup>14</sup>

Todo film, largo o cortometraje, está dividido. Mejor dicho, debe estar dividido, para lograr así mayor claridad en la expresión y el desarrollo de su idea central. Desde los comienzos se usó el término "secuencia" para indicar las divisiones más extensas de un film. Una secuencia puede constar de diversas y muy variadas escenas.

Un ejemplo: supongamos un film sobre la vida de un Faraón egipcio. Imaginemos diversas secuencias.

Sec 1	el Faraón se reúne con sabios y arquitectos para planificar la construcción de su pirámide.
Sec 2	un festín en la corte.
Sec 3	se inicia la construcción de la pirámide.
Sec 4	una batalla en el desierto obliga a suspender las obras.

Y así, podríamos seguir imaginando otros temas o capítulos, donde un asunto es desarrollado con un cierto sentido completo. Esta condición, de ser una parte con sentido completo, es la definición más universalmente aceptada de lo que llamamos secuencia.

Dentro de cada secuencia encontramos diversos momentos de acción, que carecen de sentido en sí mismos. Son trozos de la secuencia, que se realizan en diversos ambientes. Son las escenas. Supongamos que la 2da. Secuencia (el festín en la corte) se inicia así:

Esc 1	diálogo entre la esposa del Faraón y sus esclavas.
Esc 2	los invitados llegan al palacio.
Esc 3	el Faraón es avisado de ciertas intrigas
Esc 4	los invitados entran a las salas del festín
Esc 5	la entrada, solemnemente anunciada, del Faraón y su esposa, por uno de los pórticos de la sala principal.
Esc 6	dos cortesanos traman la intriga, en un rincón del salón.
Esc 7	el Faraón recibe saludos y dádivas de un príncipe extranjero, etc...

Cada una de estas escenas se lleva a cabo en un sitio determinado (...) Aunque todos estos escenarios se suponen vecinos en la realidad argumental, durante el rodaje constituyen siete diversas mise en scène (puestas en escena), completamente separadas e independientes.

En algunos casos una escena podría estar constituida por una sola toma (shot). Por lo general, cada escena está compuesta por diversas tomas (con diversos ángulos y distancias de cámara).

**14 Montaje Cinematográfico. Arte de movimiento; Sánchez, Rafael; Aquis Gran Edic.; Chile, 1991. P/52-54**



**\_Acercamiento al Lenguaje Audiovisual**

**Resumiendo:**

**Secuencia:**

es una de las grandes divisiones de un film, que posee un sentido completo. Consta, generalmente, de varias escenas.

**Escena:**

es una acción continuada, filmada en un mismo ambiente o escenario (sea interior o exterior), y que carece de sentido completo. Consta, generalmente, de varias tomas (shots).

**Toma:**

es cualquier asunto o trozo de acción filmado mediante una carrera ininterrumpida de la cámara.

**Retoma:**

es cada una de las versiones, que pudiesen hacerse, sobre una misma toma descrita en el guión técnico.

