

Escala de planos

Signos de puntuación

Movimiento interno y de cámara

Reglas de continuidad

Elipsis



LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

LENGUAJE AUDIOVISUAL

dui

departamento universitario de informática



Escala de planos en el lenguaje audiovisual

“Todo procedimiento de expresión fílmica es válido si está psicológicamente justificado, cualquiera que sea, por otra parte, su inverosimilitud material” (Martin; p. 172)

Hagamos un breve racconto. Hemos visto percepción, imagen fija y sonido. Ahora vamos a dedicarnos a tres grandes cuestiones relativas a la producción audiovisual: la imagen en movimiento; el guión y el montaje.

Hemos analizado en detalle aquellas características de la imagen fija que son de naturaleza imprescindible para la imagen en movimiento, propia del lenguaje audiovisual. De aquí en más abordaremos temas menos complejos, como éste de la escala de planos que de alguna manera dejamos entrelazar en algún momento cuando hablamos del fotograma.

Fotograma=Letra:

Dijimos que un fotograma era, en el cine, el equivalente a la letra en la lengua y que para lograr la idea de movimiento de la imagen, había que pasar 24 fotogramas por segundo en las películas sonoras y 18 en las mudas (además de contar con la persistencia retiniana del ojo, no lo olviden).

Por eso, a la hora de analizar el lenguaje audiovisual -cinematográfico en este caso- decimos que:

- **El fotograma** es el componente mínimo del lenguaje fílmico, y
- cada **imagen televisiva** -que varía en sucesión continua de puntos y líneas- el componente mínimo del lenguaje televisivo.

Lo interesante de considerarlo el componente mínimo es que, a diferencia de una imagen fija como una foto, por ejemplo, en el lenguaje audiovisual cada fotograma o cada imagen individualmente considerados significan porque se insertan en una continuidad, no por sí mismas. Por eso es como la letra. Cada letra significa nada si no está unida con otras para formar una palabra.

Toma=Palabra:

El equivalente a la **palabra** -es decir, una unidad mínima de sentido- es la **toma** en el lenguaje audiovisual. En el cine, normalmente se entiende una toma como la extensión de la película impresionada cada vez que se dispara la cámara y que se capta manteniendo el motor en marcha. Es decir, la imagen continua que se capta de una sola vez, sin apagar la cámara. La duración de la toma es muy variable y depende tanto del género de cine o televisión que se está haciendo como del estilo del director o los hábitos perceptivos de los espectadores y el tamaño de la pantalla.

Por ejemplo, en los diálogos de las telenovelas las tomas suelen ser breves y cambian a medida que cambia quien habla. Se suelen utilizar en esos casos dos cámaras, para no cortar permanentemente el diálogo de los actores y reubicar la cámara. Pero en el cine, una toma puede ser ciertamente muy larga y justamente acompañar un diálogo. Generalmente las tomas oscilan entre un cuarto de segundo hasta los treinta segundos. Tanto las tomas largas como las tomas demasiado cortas son, en sí mismas, recursos expresivos. Es justamente el hecho de que sea muy breve (y por lo tanto fragmente excesivamente el relato, como en el videoclip) o que sea muy larga (como en el cine experimental europeo de hace varios años los ‘tiempos muertos’, que suponían hacer una toma en tiempo real de, por ejemplo, el camino recorrido por una persona de un lugar hacia el otro) lo que las carga de un ‘plus’ de sentido. La toma más simple equivale a la palabra porque puede ser sencillamente la imagen de un hombre, de un pájaro, de un paisaje, de un edificio, de un auto. Sin embargo, en la toma suele existir cierto desarrollo de acción que la convierten no en una palabra ya, sino en una frase u oración. Por ejemplo, si yo sólo tomo un hombre parado en una esquina, tengo una palabra. Si yo enciendo la cámara y tomo a ese mismo hombre parado en la esquina, lo sigo cuando cruza y cuando, del otro lado de la calle, se choca con una mujer, entonces mi toma se convirtió en una oración. Con la ayuda de una lente que acerque a ambos en el encuadre, podría seguir un poco más la toma, incluso.



Escena=Párrafo:

Una unidad mayor de sentido en la escala de planos es la **escena**.

Mientras que la toma por sí misma no tiene consistencia, se la ve en relación con una unidad mayor que es la **escena** y que une tomas que tratan el mismo tema y están limitadas a un lugar y a un tiempo. Sería algo así como una oración mayor o un párrafo que liga una oración a otra con cierta coherencia lógica. En nuestro ejemplo sería algo así: unimos la toma recién descripta a otra que tomamos luego: acercamos la cámara a la esquina donde se produjo el choque de nuestro hombre con la mujer y hacemos una toma que encuadre a ambos en un plano medio y nos muestre cómo se miran y hablan; luego hacemos una nueva toma, desde atrás de la mujer, para observar la reacción del hombre frente a ella y el interés que su aparición ha despertado; finalmente hacemos otra toma con un plano general de ambos que se saludan luego de intercambiar sus teléfonos. Eso sería una escena.

Secuencia=Capítulo:

La última unidad, en la escala del lenguaje audiovisual es la **secuencia**, que sería equivalente al **capítulo** de un libro.

Hay una secuencia cuando reunimos todas las tomas y escenas que se refieren al mismo tema, sea cual fuere el lugar y el tiempo en el que ocurrieron.

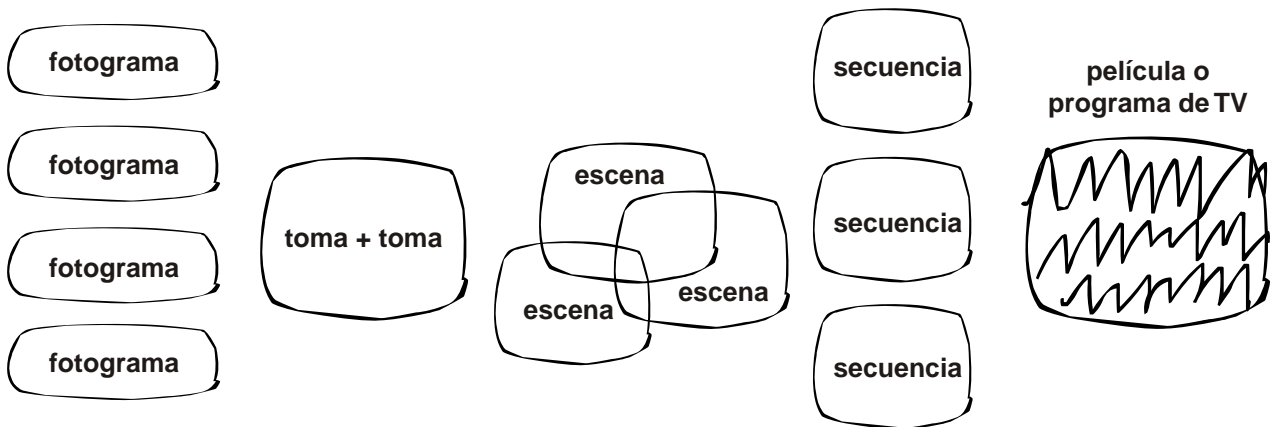
No es fácil para el espectador distinguir una secuencia de otra porque en los relatos aparecen perfectamente entrelazadas y no hay cortes bruscos en el paso de una a otra.

Si el 'tema' al que nos referimos en nuestro ejemplo es el conocimiento y presentación de los dos protagonistas, la secuencia estaría conformada por la escena recién descripta más, por ejemplo, la escena de su primera cita en una noche próxima.

Supongamos que el próximo tema sea su convivencia ya como pareja, la primera secuencia terminará allí cuando comience la convivencia en sí misma, que será otra secuencia, otra unidad de sentido.



Para resumir, diremos que la escala de planos del lenguaje audiovisual es la siguiente: una película o un programa de TV constan generalmente de varias secuencias; cada secuencia de varias escenas y cada escena de varias tomas. Cada toma comprende varios fotogramas o imágenes televisivas.





Signos de puntuación

En tanto lenguaje, lo audiovisual requiere de signos de puntuación que nos permitan marcar con la imagen una pausa o paso del tiempo en la narración fílmica, es decir “articular la narración”.¹

Siguiendo con el mismo ejemplo ¿Cómo haríamos entre la escena 1 de la esquina y la escena 2 de la confitería? Usaríamos un fundido, que equivale (a un punto y coma o un punto seguido) o un corte o pausa no tajante.

1 Hay un **fundido sencillo** que funciona así: vamos oscureciendo la imagen progresivamente en la pantalla hasta llegar al negro total (esto se llama **fade out** y se usa sobre todo si venimos de luz clara) o aclaramos la imagen progresivamente en pantalla hasta llegar al brillo normal o fundido al blanco (se llama **fade in**) si venimos de iluminación oscura. Para ser más claros: venimos de una escena en la esquina, fundimos a negro y pasamos a otra cosa. En ‘Bleu’ hay varios fundidos a negro, pero uno en particular cuando un desconocido le entrega a Binoche una cadena, que está usado como un regreso al pasado. Aquí el fundido sencillo no está usado para hacer una pausa en el diálogo sino como expresión de lo que la protagonista siente. En general el fundido separa secuencias y puede ser usado para indicar “un cambio importante en la acción secundaria, el paso del tiempo o el cambio de lugar”, como si se cambiara el capítulo de un libro. Por eso mismo, el fundido en negro no pasa fácilmente desapercibido.

Al contrario, como advierte Martin es “un alto sensible en la narración y va acompañado de una detención en la banda sonora: después de este paso es conveniente establecer las coordenadas temporales y espaciales de la secuencia que empieza” (p.96).

2 Hay otro recurso de puntuación que es el **fundido encadenado** o disolvencia. Se trata de un fundido superpuesto que en la pantalla se muestra como que mientras una imagen desaparece, se va haciendo visible otra que la reemplaza. En nuestro ejemplo, podríamos quedarnos con la cara del hombre cuando ya se despidió de la mujer y fundir su propia cara para ir a otro ambiente, el de la confitería. Hay un bellissimo fundido encadenado en la película ‘Paris, Texas’ de Win Wenders, que proyecta la cara de uno de los interlocutores en la otra utilizando el mismo contorno del rostro proyectado sobre una superficie translúcida. Allí se observa bien cómo este tipo de fundido permite que por un momento ambas escenas se mezclen o sobreimpresionen.

El fundido encadenado es una forma de puntuación menos definida, justamente porque da lugar a un instante de mezcla o confusión, que el fundido sencillo, pero podría ser de alguna manera asimilado a la coma, en el sentido de que no se pierde la conexión narrativa aunque haya pasado cierto tiempo (como en el paso de la esquina a la confitería). Quienes de Uds. hayan visto la película ‘El Diario’ de Ron Howard, recordarán tal vez que dado que lo que más apremia a los periodistas en su trabajo es el tiempo, los fundidos se van encadenando sobre la imagen del gran reloj de la redacción.

⁽¹⁾ Marcel Martin. “La estética de la expresión cinematográfica”. cap. V. pag. 95/6.

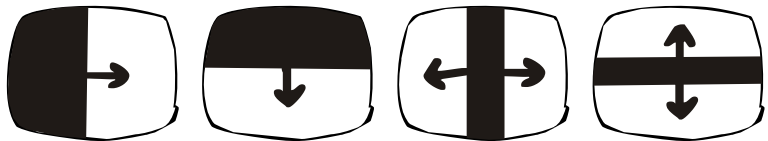


3 A veces, en vez de utilizar este fundido se prefiere el simple **empalme**, o corte directo según el cual una imagen sucede a la otra. Este es un recurso más simple y económico, ciertamente. Sin embargo, depende en gran medida del tipo de película que se trate, del director, etc., etc. porque **el empalme directo es agresivo**, en cambio el fundido encadenado es, como en el caso de Wenders, **muy poético y altamente dramático, lento y sosegado**. Para algunos, como Martin, "el cine adquirió categoría de arte el día en que se aprendió a cortar la cinta de la película y unir los fragmentos separados en el momento del rodaje; la planificación y el montaje presuponen estas dos operaciones primarias" (p.95): cortar y unir directamente. El corte seco o por empalme es muy útil cuando uno no quiere que la transición tenga valor en sí misma y, por lo tanto, cuando no significa un cambio en el tiempo o en el espacio ni tampoco se interrumpe la banda sonora.

4 Se puede puntuar la acción usando **correderas** (o wipe). Las correderas hacen que la nueva escena entre en la pantalla por un lateral, desde arriba o desde abajo, y de hecho 'empuje' o saque de la pantalla a la escena anterior. Si usamos un iris o correderas móviles especiales, la imagen puede aparecer desde el centro, primero en tamaño pequeño y luego se va ampliando rápidamente en forma de círculo o de estrella hasta ocupar toda la pantalla. Hay una corredera lateral con un significado y una carga emotiva muy particular hacia el final de 'Blue'.

5 Otro signo de puntuación es el uso de la **panorámica**. Si bien hablaremos en breve de la panorámica, a los efectos de la puntuación es el enlace que se produce cuando desde una escena, la cámara pasa velozmente a otra mientras genera una imagen movida o barrida, para detenerse luego en la nueva escena. Este recurso es muy fácil de conseguir y se puede producir artificialmente (en nuestro ejemplo, jamás podríamos pasar de la escena de la esquina a la siguiente de la confitería en la realidad, por una cuestión de espacios, tiempos y hasta vestimentas de los personas diferentes) si usamos una tira de película borrosa que incorporamos en el montaje entre dos tomas normales. El problema es que resulta muy molesto para la vista del espectador si se lo usa demasiado. Como ya vimos, desequilibra al perceptor, le genera molestia.

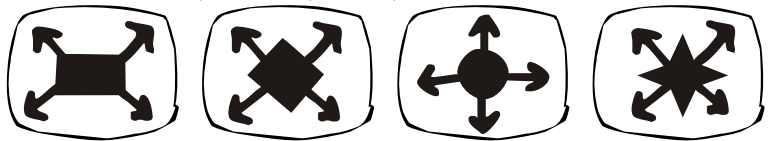
lateral vertical



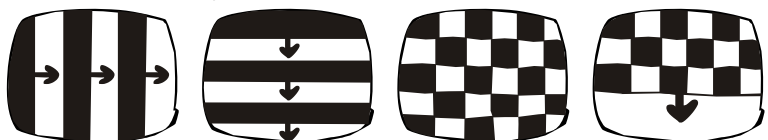
diagonal



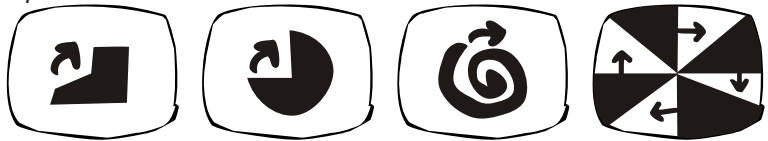
central: cuadrado, diamante, círculo, estrella.



veneciana vertical y horizontal, matriz, matriz secuencial.



spin



6 El último recurso de puntuación que veremos es el **enlace por desenfoque**, que es tal vez el sistema más útil. Es simple: desenfocamos la imagen de la escena que queremos abandonar y vamos enfocando gradualmente la nueva escena hasta que adquiriera nitidez y reemplace a la primera. Es fácil de lograr con la cámara y sus resultados son parecidos a los fundidos.

Si se detienen un momento a imaginarse los tipos de signos de puntuación con que contamos en la producción audiovisual, verán que en general responden a los movimientos que es posible hacer con los ojos: podemos cerrarlos total o parcialmente; hacerlo más o menos rápido; cambiar el objeto que enfocamos y volver a enfocar el fondo (figura-fondo); mover rápidamente lo que miramos, al cambiar la dirección. Lo que no podemos es pasar una cortinilla o corredera.

Entonces, cuando Kieslovsky en 'Blue' usa correderas quiere decirnos algo en particular. Es como si este tipo de recurso, antinatural desde el punto de vista de la capacidad del ojo, volviera al espectador a la realidad y dejara en los límites de la ficción al cine mismo, aunque no sea el caso de este film en particular.

El efecto que produce la corredera es asimilable a otras formas de corte utilizadas más en el cine mudo, como los iris y caches. La idea es ésta: a menos que querramos, como el director de Blue, marcar un significado particular y usar el corte como recurso expresivo con un objetivo definido, es mejor no perturbar al espectador. No olviden que necesitamos utilizar estos signos de puntuación porque generamos un nuevo relato en base a fragmentos, por lo tanto la idea es lograr una percepción unitaria de ese relato.

Ahora bien, el paso de un fragmento a otro puede responder a decisiones relativas a la composición estética de la imagen o a la búsqueda de una comprensión por analogía en el espectador. Este proceso psicológico pretende ir más allá que la percepción. Martin nos ofrece algunas alternativas al respecto:

A Entre las **transiciones por analogía** de orden estético se encuentran:

A1- La analogía del **contenido material** entre dos planos que se pretenden unir. Esto ocurre cuando entre personajes u objetos existe una identidad o semejanza de forma tal que justifique su unión. Puede ser una identidad de situación.

A2- La analogía de **contenido estructural** de la imagen a nivel **estético**: por ejemplo pasar de la imagen de un chorro de vino que salta de un tonel derribado a un chorro de gente que sale de un lugar.

A3- La analogía de contenido estructural de la imagen a **nivel dinámico**: cuando hay movimientos idénticos de personajes u objetos. Por ejemplo, pasar de las piernas de un hombre que camina a las piernas de una mujer u otro hombre que camina.

B Entre las transiciones basadas en **razones de orden psicológico** (en las cuales no es la analogía estética de la imagen la que justifica el paso sino la apelación para que sea el espectador el que encuentre el nexo de unión) encontramos:

B1- Cambios de plano basados en la mirada: es muy utilizada en las conversaciones entre dos personajes que se muestran alternativamente, en un juego de campo y contracampo. Con este recurso, cada plano contiene lo que el personaje del plano precedente ve, intenta ver o debería ver y es claramente un juego mental de campo-contracampo tanto a nivel del pensamiento del personaje como de la percepción del espectador.

B2- Transiciones nominales: por yuxtaposición de dos planos. Sería el caso de algo que es nombrado en un plano y luego aparece en el plano siguiente, tras un fundido encadenado o en negro. Lo nombrado puede ser un personaje que se evoca, un objeto, un lugar o una época. Es como decir 'de esto estábamos hablando'.





Hay también **transiciones de tipo ideológico**, cuando el término intermedio no se expresa ni visual ni verbalmente y es el pensamiento de un personaje o del propio espectador el que establece la relación de continuidad entre ambos planos.



Y hay, finalmente, **pasos que no se justifican** por razón alguna y que sólo son percibidos por intervención de juicio del espectador, independientemente de la diégesis. (p. 98/102)

¿Apuntar y disparar, nada más?

Los fabricantes de tecnología para cine, TV y video aseguran que con las modernas cámaras lo único que se debe hacer es apuntar y disparar. Si bien técnicamente eso es verdad, cualquiera de Uds. que haya sacado alguna vez una foto con una cámara de última generación sabe que es parte de la verdad.

Es cierto que es más fácil usar la cámara, técnicamente hablando, ahora que antes. Pero el problema es el mismo antes y después. El problema es estético, artístico, expresivo. Y este problema está presente a lo largo de toda la producción audiovisual, desde el momento en que defino un encuadre hasta el ángulo de toma o elijo la manera en que voy a enlazar y puntuar las diversas tomas y escenas.

Los fotógrafos pueden, por ejemplo al encuadrar, dejar la decisión para después que aprietan el disparador porque siempre se puede ampliar el negativo o cortar la copia con tijera para lograr la composición. Pero los cineastas se ven obligados a buscar esa composición en el visor de sus cámaras y decidir en el acto lo que se debe captar y lo que hay que eliminar... y por eso muchos fracasan.

Los fotógrafos pueden corregir algunas cuestiones en el laboratorio. Los realizadores o videoastas en la etapa de montaje o edición. Pero siempre estarán enmendando un error, tapando un bache, tener presente los principios de composición desde la concepción misma de la toma, casi desde el guión es lo que diferencia un producto mediocre de uno de calidad.

El objetivo normal de una cámara de cine posee un ángulo más estrecho que la de fotos. Eso explica que la primera sensación de quien saca fotos y toma por primera vez en sus manos una cámara de cine: "ahí no cabe". ¿No cabe qué? Todo lo que él normalmente encuadraba o lo que desearía encuadrar. Primera consecuencia: mueve la cámara de un lado a otro, tratando de recorrer todo el paisaje sin dejar de filmar, como si el objetivo fuera una manguera y él estuviera regando... Lo que resulta de eso es una mezcla confusa que no termina de decir nada con claridad por querer haberlo dicho todo. Pero esos son problemas comunes de cualquier principiante.

El tema es superarlos. Y vamos a trabajar, juntos, para eso.



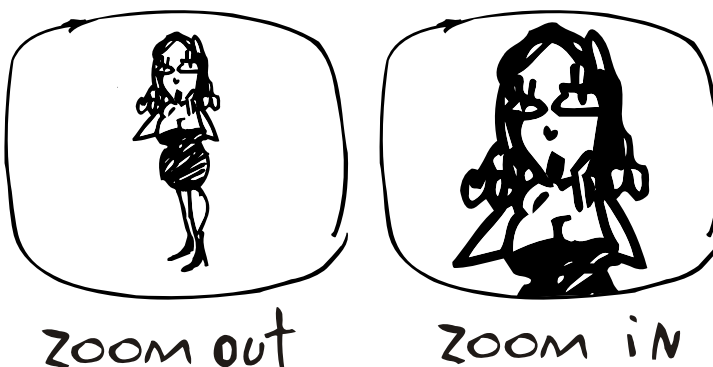


Movimiento interno y de cámara

El encuadre en la imagen en movimiento

El encuadre que analizamos en sus características y posibilidades en torno a la imagen fija, nos es igualmente útil en este apartado. Pero el **movimiento** mismo en combinación con el **encuadre** abren un amplio abanico de recursos expresivos y narrativos (además de los ya vistos: ángulo de toma, iluminación, escenografía, maquillaje y vestuario) y en los que nos detendremos a continuación.

De hecho, personas como Alexandre Astruc² dicen que “la historia de la técnica cinematográfica puede ser considerada en su conjunto como la historia de la liberación de la cámara”. Es que al desplazar la cámara, aparecieron los cambios de plano y el montaje como “fundamento del arte cinematográfico” reafirma Martin. Ocurre que cuando movemos la cámara cambiamos de plano y viceversa: cuando cambios el plano hay un movimiento de cámara real o virtual. Tanto en cine como en televisión podemos hacer tres tipos de **movimientos de cámara**, que se suman a los movimientos que nos resultan posibles a través de las lentes (recuerden el zoom):



PANORÁMICA

Hacemos una **panorámica** cuando movemos o rotamos la cámara sobre su propio eje, sin moverla de lugar, ya sea en sentido horizontal, vertical u oblicuo.



Hay a su vez diferentes **tipos de panorámicas**:

Descriptivas: este tipo de panorámica nos sirve para reconocer el terreno, es decir partir de un enfoque que abarque un plano general y ‘recorrer’ con la mirada el lugar donde transcurre la acción. Es muy útil para ubicar al espectador en el lugar en un sentido totalizador o para compartir con el personaje lo que ve a su alrededor.



⁽²⁾ Cit. por Martin (p. 48).



TRAVELLING

De acompañamiento: tenemos encuadrado a nuestro personaje, él camina y nosotros lo seguimos. Sería el caso de nuestro ejemplo del hombre que está detenido en la esquina y luego cruza la calle. Nosotros no movemos de lugar la cámara, sino que la vamos girando a la velocidad de su paso.

De relación: establece un vínculo entre dos objetos o dos personas. Supongamos que tenemos un personaje a la izquierda de la cámara y otro a la derecha. Giramos la cámara desde el centro hacia un costado, primero, y desde el centro hacia el otro costado, alternativamente. Esta panorámica tiene un alto grado de fuerza expresiva que la diferencia de las dos anteriores, más neutras.

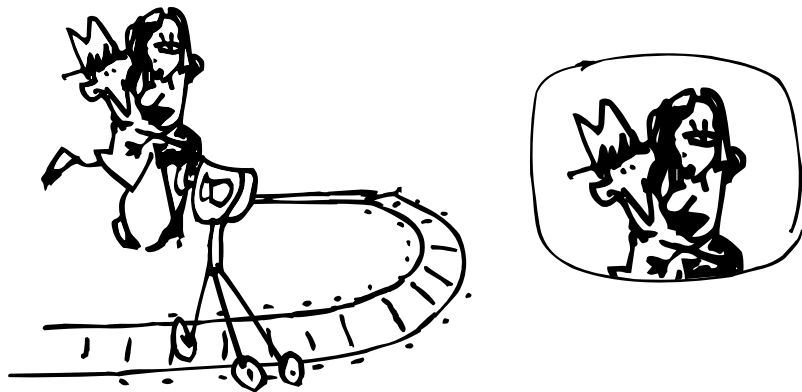
Expresivas: se basan en una especie de truco a través del empleo no realista de la cámara para sugerir una impresión o idea. Por ejemplo un barrido para darle velocidad y vértigo a la danza, cuando se toman bailarines.

Generalmente las panorámicas pasan desapercibidas porque están utilizadas como para seguir el movimiento normal del ojo ante algo que resulte de su interés (un paisaje, en el primer caso; lo que hace una persona, en el segundo).

En vez de dejar la cámara en el mismo lugar para rotarla, el travelling implica el movimiento o desplazamiento de toda la cámara que deja constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del movimiento. Sin embargo, esto nos permite alternativas combinatorias: podemos hacer travelling (por ejemplo siguiendo a una persona desde el costado, con una cámara que 'camina' en paralelo - travelling - y haciendo girar la cámara de adelante para atrás - panorámica - para tomar a esa persona y otra que se acerca a su espalda, ambos de perfil).

Podemos usar el travelling igual que la panorámica, para describir, acompañar o relacionar tanto desde un lateral como hacia delante o atrás (avance o retroceso). Es raro encontrar travellings verticales, aunque se los suele usar para acompañar un personaje en movimiento. En el caso del retroceso de la cámara (travelling hacia atrás), se lo puede utilizar como cierre o conclusión (la cámara se retrasa de un PM y se detiene en PG); para acompañar a un personaje conservando, por ejemplo, el PP; y como impresión de soledad, de impotencia, dar la imagen de un personaje abrumado.

El travelling hacia adelante es el más interesante, según Martin, porque es también "el más natural" si tenemos en cuenta a un personaje que avanza o el centro de interés de su mirada. Algunas funciones expresivas del avance de la cámara es la de introducirnos en la acción; destacar un elemento importante para la continuidad de la acción; insertarnos en la reproducción de un sueño, un recuerdo o una alucinación; y sobre todo objetivar, materializar la tensión mental (impresión, sentimiento, deseo, ideas violentas y súbitas) de un personaje.



Cuando el travelling de avance materializa la tensión mental puede ocurrir que la cámara no adopte el punto de vista del personaje sino el del espectador (incluso mostrando algo que el personaje no ve), lo que Martin llama empleo 'objetivo' del movimiento.

 VER CD



Si, en cambio, adopta el punto de vista del personaje tratando de expresar lo que está pensando, es un empleo **'subjetivo'**. Ahora bien, es **'subjetivo-realista'** cuando el personaje a través del cual miramos avanza y es **'subjetivo-no realista'** cuando el personaje se mantiene quieto, inmóvil, y la cámara de alguna manera expresa la proyección de su mirada, "el movimiento de atención y tensión mental del protagonista hacia el objeto cuya percepción adquiere para él una importancia dramática considerable" (p. 56/7).

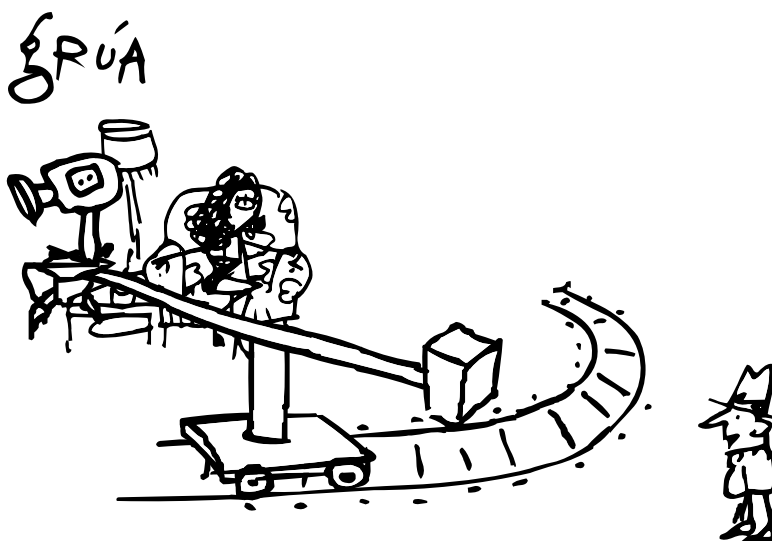
Al desplazarse la cámara en el travelling es la propia cámara (y no la lente, como en el zoom) la que nos acerca o aleja de la figura encuadrada. Al hacerlo, el efecto es similar al que tendría la imagen si fuéramos nosotros los que nos acercamos o alejamos del objeto y por lo tanto hacemos variar la composición de la imagen.

En cambio el Zoom 'tira' de la imagen, la atrae o se la lleva, sin variar su composición. Por ejemplo, si a 10 metros de la cámara hay una persona y es mi cámara la que se acerca, el plano general inicial se irá convirtiendo en un plano largo, plano americano, plano medio, plano corto y primer plano sucesivamente. Si atraigo a la misma persona y a la misma distancia con el zoom, siempre tendré un plano general pero más cerca.

En el primer caso cambian la perspectiva y el tamaño de la persona; en el segundo caso cambia sólo el tamaño de todo el encuadre.

Como el zoom "manipula la perspectiva" y el travelling "respeta el espacio real", elegir uno u otro implica "una diversa concepción estética" pero también una cuestión operativa. Por eso en el uso periodístico o documental, donde hay que seguir el objeto con rapidez y sus movimientos no están calculados de antemano, es más fácil usar el zoom aunque sería mejor, por más 'real', usar el travelling.

Es una de las tantas paradojas que se generan por el fuerte condicionamiento de trabajar contra reloj y lo imprevisible del acontecimiento. Como en las películas argumentales se trabaja distinto, generalmente se prefiere el travelling.



Si coloco la cámara en una superficie móvil, una grúa, los movimientos posibles se multiplican. Puedo hacer panorámicas, trave-lings (si hay superficie suficiente), mover la rampa (o 'pluma') que sostiene la cámara para abajo o para arriba, vertical u oblicua-mente; y mover el móvil que lleva la rampa hacia atrás o adelante. La grúa suele usarse a fin de introducir al espectador en el universo diegético, al comienzo de una película.

Hay determinadas **reglas de uso** aplicables a los movimiento de cámara en general:

- **No superar un ángulo mayor a los 150°** a menos que se busque intencionalmente una imagen muy particular;
- Es más fácil seguir la panorámica si se conserva **el sentido de la dirección** y más aún si ese sentido va de izquierda a derecha, como leemos y escribimos;
- Aunque cualquiera de los momentos tiene **velocidad variable** si la idea es describir no debe ser muy rápida; y si es acompañar, obviamente tiene que seguir al personaje; en definitiva, como todo movimiento, debe tener en cuenta la capacidad de seguimiento y focalización del ojo del espectador (a menos que quiera lograr, intencionalmente, una imagen rápida, fugaz y poco nítida);
- El movimiento debe ser **suave**, sin saltos bruscos, y tener bien en claro el punto desde el cual se parte y el punto al que se llega.





REGLAS DE CONTINUIDAD

¿Cómo logramos continuidad en un relato audiovisual?

Hasta ahora hemos pasado revista a una serie de elementos de trabajo propias del lenguaje audiovisual. Como habrán podido observar, **una cosa es la familiarización técnica con instrumentos y recursos y otra diferente es la selección y toma de decisiones** que, en definitiva, parece una tarea permanente del responsable del relato. Es posible que más de uno deba estar pensando cómo, ya cámara en mano, puede hacer jugar todos estos elementos para contar una historia, porque de eso se trata. Algo así como “bueno, tengo todos estos elementos ¿Cómo cuento la historia, qué es una unidad de sentido? ¿Cómo hago para que todos los elementos se conjuguen para qué el sentido no se pierda? ¿Cómo hago para darle continuidad a mi historia?”

Y ocurre que **la continuidad es todo un problema**. En parte, porque no debe afectar el sentido de la historia, porque debe permitir expresarnos; y además debe atender a la capacidad perceptiva de nuestros espectadores. Existen algunas ideas tipo salvavidas técnicos que podrían servirnos de ayuda para no cometer tantos errores como suele ocurrir siempre cuando uno comienza algo nuevo.

Pero atención, diferente es cuando los conocemos e intencionalmente queremos no usarlos; es decir, cuando sabemos que algo afecta la continuidad pero lo hacemos igual, porque justamente lo que deseamos es afectarla.

Por ejemplo ¿Recuerdan los planos?. En la sucesión de imágenes en movimiento, la fluidez con que varían los planos es una base de continuidad en la narración.

En este sentido, el salto de un plano a otro debe ser proporcionado. La proporcionalidad y armonía se logran mejor si se pasa de un plano general (PG) a uno medio (PM); de un gran plano general (GPG) a plano general (PG); de plano americano (PA) a primer plano (PP) o de ese PP a gran primer plano (GPP) o plano detalle (PD).

En cambio, pasar de un PG a un PD dificulta la relación entre uno y otro; y pasar de un PG a un PG un poco menos amplio da una imagen tan parecida que molesta y no agrega nada.

Pero todo esto es relativo.

En situaciones donde lo que se quiere es justamente provocar un quiebre, una ruptura emocional propia del relato, pasar de un PG a un PD puede ser una muy buena idea. En ‘Blue’ el director pasa de un encuadre muy particular en cámara subjetiva (un plano largo de un flautista parado sobre el costado derecho de la pantalla y el resto hacia la izquierda de la imagen la cortina del bar) a un plano detalle (parte de una tacita con su plato y la cuchara) donde los cambios de iluminación sobre el objeto indican el paso del tiempo.

Desde un enfoque psicológico y estético, el plano presupone su ubicación en un continuum al ser “una totalidad dinámica en transformación que contiene en sí misma su negación, o sea, que incluye una falta, un desequilibrio estético o dramático, suscitando el plano siguiente que le sobre pasará integrándose visual y psicológicamente”.



VER CD



Cambiar el lado dará la impresión en el espectador de que los personajes no se miran. En general mantener el eje en el que está situada la cámara es vital. Piensen si no en la confusión que generaría el cambio de punto de mirada de las cámaras en la transmisión de un partido de fútbol. En ese tipo de transmisiones hay múltiples cámaras, pero siempre ubicadas en función de un lado del eje.

Según esta idea de Martin, el plano es la "unidad elemental de punto de vista" o aquel "fragmento que forma una totalidad viva y completa en sí misma, pero que precisa, no obstante, integrarse en un conjunto superior, orientado a su vez hacia la totalidad de la narración" a fin de que asegure permanentemente "la mejor percepción y comprensión del tema" (p.154).

Si la historia requiere planos parecidos de distintas personas que conversan, se puede colocar a una persona hacia la izquierda del encuadre y nada a la derecha y alternar con la toma opuesta: la otra persona hacia la derecha del encuadre y nada a la izquierda.

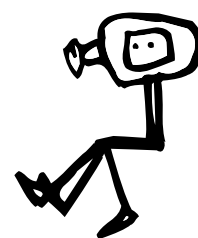
La continuidad del relato se preserva mediante la continuidad óptica, que supone el uso adecuado del objetivo de la cámara al tipo de plano elegido. Pero también esto es relativo. Si quiero mostrar lo grotesco de un personaje, puedo utilizar una lente adecuada a ese propósito, un gran angular, por ejemplo, o un gran angular 'ojo de pez'.

Pero muy importante en función de la continuidad es la **dirección de los movimientos y miradas**. Cada personaje debe mantener su dirección inicial durante toda la acción, para no confundir al espectador. Si uno entró por la derecha y sale por la izquierda, y a menos que quiera indicarse que vuelve, en la próxima toma debe entrar por la derecha al nuevo sitio donde va. Como las miradas entre los personajes generan un vínculo imaginario, como un "eje" (p. 142), la cámara debe elegir de qué lado del eje se coloca.

La **elección del tamaño del plano** (PP; PM; PG, por ejemplo) está condicionada por la claridad de la narración (si hay menos elementos en la composición de la imagen debería ser más cercano el plano) y por el contenido dramático (si su aporte al sentido de la diégesis es mayor, debe ser también más cercano). El PG y el PP, además de describir, tienen un significado psicológico preciso. Ubicado en un PG, el hombre aparece minúsculo pero reintegrado en un mundo captado por las cosas, objetivado. Eso hace que el PG posea una "tonalidad psicológica bastante pesimista, un ambiente moral más bien negativo". Expresa soledad, ociosidad, integración de los hombres en el paisaje que los protege y absorbe a la vez (Martin; p. 63). Es muy clara esta impresión en las secuencias iniciales y la final de 'París-Texas', respecto de su personaje principal.

El PP, por su parte, invade el campo de la conciencia, desnuda al personaje, genera tensión y pensamiento obsesivo. Si además hay un encuadre irregular de un rostro o un PPP o PD, la impresión de malestar o angustia se refuerza. El PP de un rostro puede provenir de una cámara subjetiva (la mirada de otro personaje) o de la cámara que mira igual que el espectador. En cambio, si el PP es de un objeto, generalmente refleja el punto de vista de uno de los personajes y entonces se inserta en el relato con la tensión o la fuerza que ellos le imprimen (p.65).

A su vez, el tamaño o amplitud del plano determina su **duración**. Por ejemplo, si nuestro objetivo es describir un lugar a través de un PG la duración es mayor porque tenemos que dar al espectador el tiempo necesario para percibirlo. En principio, y por una cuestión de coherencia lógica, un PP necesita menos tiempo, pero eso depende del objetivo del realizador. Si el director quiere mantener el plano del rostro de un personaje para observar su reacción dramática frente a un determinado hecho o situación, podrá utilizar un PP de larga duración.





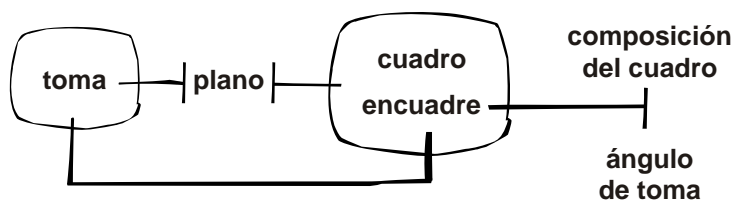
Insistimos en esto: una vez que un realizador conoce todas las técnicas a su disposición, elige determinadas herramientas para expresarse y, de tal modo, construye su estilo dando preeminencia a algunos elementos en lugar de otros.

Aunque muy asentada sobre el audio, la película 'The Wall' (1982) de Alan Parker juega mucho con las imágenes desequilibradas (en sus líneas, sus ángulos de toma, sus tipos de plano) cuando se refiere a la vida real del personaje principal, Pink, y en cambio abunda en imágenes ordenadas, en equilibrio perfecto, sobre todo cuando muestra el espectáculo de Pink (el encuadre, los movimientos de la gente). Es interesante cómo se genera una sinonimia entre el recital y la mirada que tiene el protagonista del mundo en general y cómo eso está resuelto a través de las imágenes.

Siempre con el fin de darle continuidad al relato, también es conveniente saber cómo utilizar las escenas y secuencias. Como vimos, la escena es más una unidad de lugar, pero también de tiempo, y la secuencia es una unidad de acción. Para lograr prever cómo será esa continuidad que luego plasmaremos en el montaje y disimular que se trata de la unión de fragmentos, "es aconsejable que las escenas y secuencias empiecen con una acción o una actividad ya iniciada y terminen con una actividad que prosigue, con el fin de sugerir que la acción continúa, aunque la cámara se retire provisionalmente" (Martin; p.155).

Vamos a detenernos aquí. Tratemos de integrar los conocimientos técnicos abordados hasta el momento de la misma manera en que lo haríamos en una práctica de realización audiovisual.

Observemos este cuadro:



Recordemos lo siguiente:

La Toma es el fragmento de película impresionada desde que se pone en marcha el motor de la cámara hasta que se detiene.

El Plano es la forma en que la toma es contenida definitivamente por la película. ¿Qué plano hago en esta toma?, sería la pregunta.

El Cuadro está formado por los elementos diegéticos que han de ser tomados. ¿Qué cosas van dentro del cuadro?

El Encuadre es la forma de organizar la toma o imagen una vez que sabemos cuál es el cuadro. Es decir, cómo se compone el cuadro y cuál es el ángulo de toma (Martin; op.cit.p.62).

Imaginen una situación que quisieran expresar a través de un mensaje audiovisual. ¿Cómo lo harían? ¿A través de qué tomas, qué planos, qué elementos en el cuadro y qué encuadre? . Propongan esa idea en el grupo ¿Qué opinan los demás?





La elipsis o cómo sugerir en lugar de decir

Jacques Feyder decía que “en el cine, la norma básica es sugerir”.

La idea es que en el lenguaje audiovisual no decimos todo, sino parte y que esa parte sugiere el todo porque no afecta su significado. Podríamos afirmar, en el mismo sentido que Feyder, que el lenguaje audiovisual es elíptico.

¿Por qué?

En buena medida por la fuerza de la imagen. Advierte Martin que “todas las imágenes pueden significar mucho más de lo que nos muestran, y el cine, por el hecho de que puede mostrar todo, está obligado con frecuencia a limitarse, a sugerir”. Esta supuesta obligación “lejos de ser una carga, es por el contrario causa de su superioridad y uno de los secretos de su sorprendente potencia”. Muy similares a la licencia literaria, hay pequeños recursos usados en el cine que evocan con precisión una situación que no se muestra. El mismo autor cita una “célebre escena de ‘A woman of Paris’, de Chaplin, en la que el protagonista encuentra a la mujer que amaba; él ignora su vida privada durante su separación y cree que todo continúa igual; pero al abrir un cajón aparece un cuello duro de hombre” (p.84/5).

Como en el cine “la norma básica es sugerir”, hay quienes dicen que para hacer cine hay que buscar metáforas. Y respecto del vocabulario, van a tener que ser pacientes: según el autor, varía la manera de nombrar un concepto. Así ocurre con la metáfora, que luego la veremos en particular. Usándola en el sentido de significado

sugerido, Paul Schrader dice que “una metáfora es la expresión de un problema que nos indica el problema. ‘Taxi Driver’ es un ejemplo perfecto de esto: el problema es la soledad, la metáfora es un taxi. Cada vez que ves el taxi, entendés el problema, porque el taxi es la soledad”³

Podemos usar elipsis por estas razones (que implican categorías):

Por elección: si entendemos al cine como arte, presupone elección. El director elige de toda la realidad aquellos fragmentos que estima convenientes por su significado, los toma con su cámara y los une según un orden determinado para dar sentido a su sucesión.

Por necesidad de síntesis: A menos que el director pretenda lograr un sentido determinado en general de ociosidad o aburrimiento, al planificar la acción sintetiza eliminando los tiempos débiles o inútiles de la acción. El ejemplo de Martin es claro: “si se quiere mostrar un personaje saliendo de su despacho para volver a casa, se relacionará ‘el movimiento’ del hombre al cerrar la puerta de su despacho, con el abrir de la de su casa, siempre que no ocurra nada importante para la acción en el trayecto. Todo lo que aparezca en la pantalla debe tener un significado”. (p.86) En general, no hay más alternativa tanto en cine como en TV que trabajar con una síntesis, dar una imagen elíptica de la historia que se relata. Y eso es tan válido para lo argumental como para lo documental. Cada noticia es una síntesis de lo ocurrido. A menos que se establezca una emisión en directo que respete los tiempos del acontecimiento, como ocurrió en nuestro país inmediatamente después de las explosiones contra la Embajada de Israel y la AMIA.

⁽³⁾ P. Schrader: “De la metáfora a la historia” en “Antes que en el cine”. Edit. La Marca. Arg. (p. 19).



Por razones dramáticas propias de la estructura del relato:

Es propio de los filmes policiales o de suspenso en los que se quiere mantener en vilo al espectador. La tensión y la atención se logran cuando quien mira la película ignora ciertos elementos o un instante decisivo. Es muy claro en varias secuencias de 'El silencio de los inocentes', por ejemplo cada vez que el asesino serial que estaba cautivo escapa. Entre estas elipsis también encontramos aquellas que no muestran un elemento importante del drama, generando una atmósfera de angustia e impotencia, por ejemplo en 'El desierto de los tártaros', cuando un reducido grupo de hombres se encuentra asediado en un fortín por enemigos que nunca se ven; poco a poco van muriendo, sin poder defenderse, mientras que algunos enloquecen ante esta presencia invisible y mortal. La elipsis puede deberse también al carácter dramático de la narración y tener por fin evitar una ruptura de la unidad de tono silenciando un incidente que no concuerda con el ambiente general de la escena, como en la penúltima secuencia de 'Pecados Capitales', cuando ya el asesino se ha entregado y fuerza la tensión de la relación con los dos detectives que lo perseguían. La elipsis se justifica otras veces por la cámara subjetiva, como en 'Chtchors', cuando el comandante de las tropas polacas intenta aislarse del estruendo de la batalla y se tapa los oídos, dejando a la escena y al público en silencio (p.87/8).

Por razones de orden social: Dice Martin que "existen en efecto numerosos gestos, actitudes o sucesos penosos que el respeto a las buenas costumbres y las convenciones sociales impiden representarlos en la pantalla. La muerte, el dolor violento, las heridas cruentas, las escenas de tortura o asesinato, suelen ser disimuladas al espectador y reemplazadas o sugeridas por diversos medios".

También ocurre a veces respecto de las relaciones sexuales y aquellos realizadores que prefieren sugerir a mostrar. Es interesante cómo se puede trabajar con el sonido para dar una idea de lo que ocurre, sin necesidad de que la imagen acompañe el relato. Un elemento de la diégesis puede reemplazar la imagen 'realista' de una escena particularmente violenta o escabrosa: por ejemplo la sombra o el reflejo del asesino cuando comete el delito; el arma utilizada; objetos en desorden o manchados de sangre, etc. En el caso de elipsis aplicadas a actos sexuales, encontramos dos tipos de recursos: las que se basan en un trabajo de montaje y el cambio de plano con introducción de una imagen más o menos simbólica, por un lado, y la utilización significativa de los movimientos de cámara que, después de haber mostrado los prolegómenos amorosos, se retira discretamente para terminar el plano frecuentemente en un fundido en negro o fijarse sobre un elemento de la diégesis (p. 89/92).

Significados implicados

Cuando nos dedicamos a la imagen fija, mencionamos la importancia de tomar en cuenta el uso de **metáforas y símbolos**.

Sin embargo, no dijimos nada acerca de la razón. Y la razón es que, así como el discurso audiovisual es característicamente elíptico, también pone en juego una serie de significados que no sólo pueden explicarse intencionalmente sino que aparecen implicados por nuestro relato.

Ahora bien ¿Por qué ocurre algo así?

Porque hay dos elementos del mensaje audiovisual que tienden a involucrar directamente, y en buena medida emocionalmente, al espectador: la imagen y la música. Frente a la pantalla de cine (o de televisión en menor medida, por las actividades propias del entorno) nuestro espectador establece una relación con el mensaje que Martin califica de "dialéctica" porque conforma un "complejo efectivo e intelectual". Los significados que surgen de esta relación exceden la intencionalidad del emisor y dependen del tipo de recepción a que se someta ese mensaje. Pero además, ya vimos que el discurso audiovisual, sobre todo el televisivo, es fragmentario y el significado también se juega en relación con el continuo del que nuestro mensaje forma parte, de aquel mosaico del que hablaba Landi.



Es decir, en buena medida el significado es producto de lo que quiere expresar el emisor; de lo que quiere, puede y está dispuesto a comprender el receptor; y de la inserción de ese mensaje en una continuidad mediática temporal.

El sentido así generado no se agota en el nivel literal sino que supone tanto lo que se 'explica' como lo que 'implica'. Obviamente la costumbre de visionado de cada público y cada receptor condicionará en primer término el tipo de mensaje al que se expone. Así, es muy difícil lograr que un televidente acostumbrado a las series y películas de acción mire un film de mucha densidad dramática y un ritmo más lento. Es muy probable que antes de disponerse a captar los significados implicados se haya quedado dormido frente a la pantalla o directamente ejerza su poder de 'zapping'. Porque, queda claro, cuando hablamos de sentidos implicados por el mensaje estamos presuponiendo un esfuerzo mental y sensitivo de parte del receptor...

Es muy claro, por ejemplo, que el cine arte deposita su mayor fortaleza en el plano de lo implicado, en lo que sugiere sin decir, más allá de que cuente una determinada historia. Y esto que implica tiene que ver con sentimientos o ideas de mayor profundidad que aquellas a las que remite con frecuencia el cine o la televisión de tipo industrial. Es al nivel de los significados implicados en que los símbolos cumplen un papel muy importante.

Los símbolos nos permiten sugerir al espectador un sentido que está más allá de lo que la imagen y el audio nos muestran, más allá de su contenido aparente. Ese más allá puede estar relacionado con una fuerte carga ideológica, por ejemplo, como las imágenes finales de la larga película 'Novecento' que casi termina como empieza, con la lucha entre dos personas que encarnan dicotomías típicamente modernas: patrón-trabajador; capital-trabajo; capitalismo-socialismo, que además el film en sí no resuelve. Pero ese contenido está 'latente'. Igual que la semilla, germinará o no si se dan las condiciones adecuadas. Es decir, esas dicotomías que aparecen en la película de Bertolucci pueden o no ser captadas, polemizadas y legitimadas por el receptor. Sin embargo, aún si no es captado el símbolo de la lucha de clases, cualquiera puede disfrutar de la película en cuestión e incluso contar luego la historia a los amigos. O molestarse porque después de tanto tiempo de permanecer en la silla, resulta que la el tema no concluye.

Digámoslo de esta manera: los símbolos y también las metáforas, como significados implicados, dependen de que el receptor recoja el guante que le hemos tirado. Y que lo haga depende a su vez de sus condiciones de producción del sentido.



Construimos un símbolo en torno a un fragmento del relato audiovisual, mediante planos o escenas que siempre pertenecen a la diégesis, que tienen un significado literal y otras posibilidades ulteriores de significación. En nuestro ejemplo de 'Novecento' patrón y obrero mantenían una fuerte relación entre sí desde niños, que se repetía generación tras generación, pero también siempre se peleaban. En esos términos, como dijimos, uno puede comprender la historia sin hacer ninguna referencia a su carga ideológica. La continuidad histórica del relato no se modifica.



Pero ¿A través de qué recursos construimos los símbolos?

I) En primer término, el símbolo puede aparecer en **la composición de la imagen**. Es la unión de dos elementos de la misma imagen la que tendrá un sentido particular, simbólico. Esa unión puede resultar de un contrapunto entre la figura y el fondo.

II) En segundo término, podemos construir un símbolo trabajando a nivel del **encuadre** de un elemento del decorado o un objeto.

III) Un tercer tipo de símbolos lo constituye el **contrapunto entre dos acciones** en una misma imagen. En la vieja película 'Zorba, el griego', la imagen de la moribunda acostada en su cama se contrapone con la de un grupo de mujeres vestidas de negro que aguardan que expire para sacarle sus pertenencias. Martin dice que "la mejor utilización de este procedimiento" puede observarse en 'Greed', cuando durante un casamiento se ve pasar por la ventana un entierro, como el pronóstico de la muerte posterior de ambos cónyuges (p.109).

El símbolo puede aparecer también mediante **inscripciones** en el plano que están pensadas para ayudar a determinar el significado. Como luego veremos en torno a las metáforas, hay símbolos cuyo objetivo es plástico, símbolos dramáticos y símbolos ideológicos:

Son plásticos aquellos en los cuales el movimiento de un objeto o persona o la estructura de la imagen pueden evocar un acto de otro orden o sugerir una impresión o un sentimiento. En 'Bleu' la cadenita que el entregan a la protagonista evoca la situación del accidente y la personalidad del marido. Aunque el ejemplo nos sirve a la vez para el siguiente tipo de símbolos, los dramáticos.

Son dramáticos los que tienen un valor directo en la acción y contribuyen a su desarrollo, dotando al espectador de un factor útil para la comprensión de la historia. Por ejemplo, en 'El chico' uno de los personajes arroja inadvertidamente al fuego de la chimenea la foto de la que fue su amante, y aunque enseguida piensa en retirarla, termina dejando que se queme, como dejando entrever que ya no la quiere.

Son ideológicos los que expresan ideas generales o 'sentidos del orden social' (von Sprecher; op. cit. p. 164), que van más allá del relato en particular y nos remiten al pensamiento del realizador sobre las grandes cuestiones humanas. Por ejemplo, en 'Ladrón de Bicicletas' el protagonista pierde su bicicleta cuando se la roban mientras está pegando un afiche de Rita Hayworth. El esplendor de la diva es la contracara de la miseria que vive el protagonista. Este caso propuesto por Martin sólo adquiere su carácter de símbolo ideológico si el receptor comparte con él información clave sobre el pensamiento de Vittorio De Sica y su guionista, quienes identifican los productos de Hollywood con lo peor de la industria cultural. (p. 111/3)

Veamos ahora otro tipo de significado implicado: **las metáforas**.

En el lenguaje audiovisual construimos una metáfora por "la yuxtaposición por medio del montaje de dos imágenes cuya confrontación debe producir en el espectador una impresión psicológica que facilite la percepción y asimilación de la idea que el director quiere expresar" (Martin; p.104)

Vamos a ver si aclaramos un poco el texto. Se trata de relacionar en el momento del montaje una imagen propia de la diégesis con otra imagen que no necesariamente es parte de esa diégesis, que pasa o no a formar parte de la continuidad de la narración, pero que permite valorar de otra manera y con su sola presencia la primera de las imágenes. Es en realidad el efecto de la segunda imagen sobre la primera, la que crea la metáfora.



Las metáforas pueden implicar significados con mayor o menor intensidad.

Hay **metáforas plásticas** basadas en la semejanza o contraste de lo que representan.

Hay metáforas más fuertes de tipo **dramático** que tienen valor dentro de la acción y aportan un elemento explicativo que facilita la comprensión del relato, como el trineo de Kane en 'El ciudadano'.

Y hay metáforas **ideológicas**, como los símbolos que así caracterizamos. Martin cita como ejemplo de metáfora ideológica el comienzo de 'Tiempos Modernos', cuando aparece la imagen de un rebaño de borregos seguida de la de una masa saliendo de una boca de Metro (p.105).

Al surgir de la combinación de dos imágenes, la metáfora establece una relación entre la primera, que es el "término de comparación", y la segunda u "objeto comparado". El término de comparación en el filme de Chaplin es la imagen del rebaño y la idea que nos sugiere. Pero esa idea se completa con el objeto comparado: la imagen de la masa humana. En realidad, nos interesa más la gente que el rebaño y el rebaño adquiere significación al ser comparado con la gente mediante una relación de semejanza en la composición icónica. El sentido se construye en la relación entre ambas imágenes. Así, la imagen de la gente "establece en nosotros una tonalidad psicológica mucho más densa e intensa" y aunque al principio puede resultar una comparación graciosa, el efecto final es dramático o, en términos de Martin "más bien amargo, desconsolador y, en definitiva, bastante pesimista". Es la gente en masa la que se transforma en rebaño. Y decir tal cosa tiene una carga ideológica muy densa (p. 107).

Tanto las elipsis como los significados implicados a través de símbolos y metáforas no deben verse como 'agregados' del lenguaje audiovisual a la realidad porque la realidad siempre expresa algo que la trasciende, aunque no necesariamente todos queramos percibirlo así. Dice Martin que "la realidad es capaz por sí misma de expresar todas las ideas por amplias y abstractas que sean" (p.115/6).

Antes de continuar les sugerimos tratar de detectar elipsis, símbolos y metáforas en películas que estén por ver en estos días. Sobre todo para tratar de percibir con qué objetivo fueron utilizadas en esas películas y a través de qué recursos concretos lo lograron.

