

TEORIA DA COMUNICACIÃO AUDIOVISUAL

Tema 1

POR UNHA DEFINICIÃO DA TEORIA DA COMUNICACIÃO AUDIOVISUAL

Teoría a poderíamos definila como *hipóteses cuxas consecuencias se aplican a toda unha ciencia ou a parte moi importante dela*.

Comunicación sería a *transmisión de sinais mediante un código común ao emisor e ao receptor*.

Audiovisual aquilo *que simultaneamente, se refire ao ouvido e a vista, e en particular dos medios de comunicación social que teñen esa característica*.

A orixe do termo audiovisual comeza a empregarse nos Estados Unidos despois de que o cine acadara a sonoridade, nos anos trinta, logo da invención do son aplicada ao cine a partir de *O cantor de Jazz* (Alan Crossland, 1927), e os primeiros experimentos televisivos foran unha realidade. A posterior evolución da técnica capaz de conxugar imaxes e sons, asentada a verba ata o seu progresivo desenvolvemento posterior e chegar ao concepto polo que hoxe se coñece. Deseguido, coa evolución de ambos medios no tempo, o termo audiovisual derivase finalmente cara aos *mass media*. Como evidencia a propia verba, componse de audio, relativo as linguaxes do ouvido (a fala, o ruído, o silencio...), e do relativo á vista, (imaxe, estilos...).

Segundo Alfonso Puyal (*Teoría da Comunicación Audiovisual*, Fragua, 2006), *La palabra audiovisual ya se puede rastrear en algún texto teórico de Eisenstein (...) cuando el director habla del aspecto audiovisual de sus películas*. O mesmo autor asegura que *el mundo académico angloamericano emplea poco este vocablo y lo orienta a temas educativos (Está la publicación AudioVisual Communication Review, editada entre 1953 y 1977, centrada en teoría de la comunicación y la pedagogía)*.

O audiovisual é unha linguaxe xenérica que agrupa os diferentes discursos que se valen de imaxes e sons, relacionados e dependentes entre si (pois do contrario limitaríanse a imaxes e sons illadas, á marxe da súa condición de audiovisual), e se materializan a través de filmes e formatos para televisión e vídeo, á marxe dos seus soportes e das canles utilizadas para a súa difusión, de xeito que se nun primeiro intre houbo unha certa diferenza entre os soportes (celuloide, cinta magnética, disco dixital...) e as canles (pantalla cinematográfica, televisor, plasma, ordenador...), finalmente soportes e canles poden rematar mesturándose, de aí ese concepto xenérico para referirse ao audiovisual.

O audiovisual engloba toda unha serie de procesos, recursos e técnicas que permiten intercalar entre o *real* e a percepción do espectador, outra realidade organizada, formalizada e estruturada en signos visuais e auditivos que nos fan crer que nos atopamos diante do real. Sexa unha ficción, unha documental e mesmo unha retransmisión televisiva.

Si ben o concepto de comunicación audiovisual parte da base da linguaxe narrativa tradicional, da considerada clásica (os primeiros filmes respondían a idea simple de contar unha historia, cambiando a letra, o papel e a pluma pola cámara e a fotografía), e no achegamento teórico á comunicación (a linguaxe) audiovisual, esa idea vai permanecer coa evolución do propio discurso narrativo, coa aparición da montaxe primeiro, da semántica visual e sonora despois (o uso do espazo, do tempo, do son...), da contaminación da arte co propio medio audiovisual, da irrupción das vangardas artísticas e mesmo cinematográficas (Neorrealismo italiano, Nouvelle Vague francesa, Free Cinema británica...), derivou noutros achegamentos distanciados do patrón narrativo clásico e con outros obxectivos, máis complexos,

pero igualmente interesantes. Sirva como exemplo a aparición da videoarte a comezos dos anos setenta, e das numerosas derivadas que rematará a provocando.

Xa que na comunicación audiovisual foi o cine a súa orixe, retrocedamos na historia para precisar conceptos. O cine segue a manter a súa condición de orixe do audiovisual, referente obrigado para os creadores e moitas veces a súa aspiración última creativa e profesional. Actualmente faise moi frecuente que os novos realizadores que acceden ao formato cinematográfico, o fan despois dunha dilatada experiencia formativa e profesional na videoarte, nos clips musicais, no spot publicitario ou nas teleseries. Unha ollada aos currículos da maior parte dos directores cinematográficos das últimas décadas así o confirma. O fenómeno, por outra banda natural (no Hollywood clásico, non haber esa diversificación de formatos e canles, o sistema herdaba case o modelo tradicional dos gremios medievais, de aprendiz evolucionaban a mestre, aquí de meritório remataban en directores logo de pasar por numerosas etapas profesionais, a última axudante de dirección).

O cine aínda está considerada como a sétima Arte, malia que se remata integrada no conxunto variado pero tamén complexo da disciplina audiovisual no contexto global da Comunicación, quizais o termo está a piques de caducar ou simplemente de finar. Ou en todo caso, será o audiovisual no seu conxunto o que remate por asumir esa condición da sétima das Artes.

Foi Ricciotto Canudo, considerado primeiro crítico cinematográfico (Bari, Italia, 1879-París, 1902), o autor do Manifesto das Sete Artes, publicado inicialmente en xaneiro de 1914. Canudo creu ver no nacente cine o epicentro, unha especie de cumio da pintura, arquitectura, escultura, poesía, danza e da música. Escribiu Canudo que

este arte de síntese total que é o Cine, este prodixioso recén nacido da Máquina e do Sentimento, está comezando a deixar de balbucir para entrar na infancia. E moi pronto chegará a adolescencia a espertar o seu intelecto e a multiplicar as súas manifestacións; nã se pedirímoslle que acelere o seu desenvolvemento, que adiante a chegada da súa mocidade. Necesitamos ao Cine para crear a arte total ao que, desde sempre, tenderon todas as artes.

Máis adiante, Canudo afirmou

A sétima Arte concilia desta forma a todos demais. Cadros en movemento. Arte plástica que se desenvolve segundo as leis da Arte Rítmica. É o seu lugar no prodixioso extase que a conciencia da propia perpetuidade agasalla ao home moderno. As formas e os ritmos, o que coñecemos como a vida, nacen das voltas de manivela dun aparato de proxección. Tocounos vivir as primeiras horas da nova Danza das Musas arredor da nova xuventude de Apolo. A rolda das luces e dos son arredor dunha incomparable fogueira: o noso novo espírito moderno.

En todo caso, coa aparición das chamadas Novas Tecnoloxías e o seu variado abano de posibilidades, imaxe e son, fundidas ambas na disciplina Audiovisual seguen o seu camiño magnificando o cine no que ten de matriz do que xurdiu todo pouco máis dun século antes, cando os Irmáns Lumiére presentaron as primeiras filmacións nun salón de París o 28 de decembro de 1895.

Poderase afirmar, que a historia da Comunicación audiovisual vai desde os franceses Lumiére e o seu Cinematógrafo ao norteamericano Bill Gates da Internet, coa obsesión de atrapar a realidade para transmitila e comunicala como realidade aparente. E a partires da Rede entramos noutro mundo aínda cheo de sorpresas tecnolóxicas que están a saturar a vida do novo cidadán. Pero no fondo, o audiovisual segue a ser a base.

TEORIA DA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

A IMAXE AUDIOVISUAL

2.1.– Imaxe, aparencia e analoxía da realidade

2.2.– Imaxe fílmica

2.2.1.– As súas características

2.2.2.– Sentido e significado da imaxe fílmica

2.3.– Imaxe televisiva

2.3.1.– A televisión e a súa especificade

2.3.2.– Os contidos televisivos

2.3.3.– A imaxe audiovisual televisiva

2.3.4.– A estética televisiva

A imaxe pode constituír unha aparencia da realidade sen ser a réplica exacta do que representa. Esa é unha das claves da comunicación audiovisual, a capacidade de crear ilusións no espectador a base de fabricar imaxes que non son reproducións puras en si mesmas, sen reproducións en aparencia. A filmación dunha paisaxe non é a paisaxe sen a aparencia desa paisaxe que acoutada nun plano a través da tonalidade fotográfica e da inclusión ou non de son, será diferente á orixinal. O filmador fai o mesmo proceso do pintor ou do fotógrafo, captan a realidade que observan a través do pincel e da cámara, pero o resultado sempre estará mediatizado pola súa mirada.

O teórico André Bazin, no seu libro *¿Que es el cine?* (Rialp, 1990), no artigo *Ontología de la imagen fotográfica*, afronta a cuestión da reprodución da realidade como a necesidade da súa ilusión, sinalando o punto en retorno da pintura convencional cando a aparición da fotografía:

En adelante la pintura quedará desgarrada entre dos aspiraciones: una propiamente estética –la expresión de las realidades espirituales en las que el modelo se encuentra transcendido por el simbolismo de las formas–, y otra que sólo es un deseo completamente psicológico de reemplazar el mundo exterior por duplicado. Al crecer rápidamente con su propia satisfacción, esta necesidad de ilusión devorará poco a poco a las artes plásticas.

A imaxe evoca un mundo imaxinario que temos asumido por hábito e costume, no que a relación entre a imaxe e o seu modelo propónse como unha especie de parecido perfecto. O espectador identifica a imaxe vista como un anaco da realidade documental. Todas as imaxes xeradas polo cine desde a súa invención, mesmo as condicionadas polas visións artísticas (surrealismo, novos cinemas, videoocreacións...), remataron forzando un cambio de percepción. Movimentos pictóricos como o cubismo, xurdido cando xa a fotografía e o cine estaban implantados como rexistro icónico da realidade, reaccionan propondo unha representación da realidade deformada fronte ás visións analíticas, máis ou menos fotográficas.

2.1.– Imaxe, aparencia e analoxía da realidade

Esta concepción haberá que relativizala pois pódese argumentar, por unha banda, que toda representación é convencional, mesmo a máis analítica, como a fotografía; e, por outro, que existen

unhas convencións máis naturais que outras como a que xoga a perspectiva no sistema visual. E Ernst Hans Josef Gombrich (1909–2001), historiador da arte británico de orixe austríaco, no seu libro **La imagen y el ojo** (1987), se refire á parecido icónico (icónico parte da raíz grega *eikon*, que ten un sentido máis neutro como pertencente á imaxe, máis que *imaxinario*) en un dobre aspecto: como espello, a analoxía duplica a realidade visual e inclúense os plantexamentos visuais que se derivan do uso da perspectiva artificial (pintura, fotografía, etc.); e como *mapa*, onde a imitación da natureza tradúcese en esquemas múltiples: esquemas mentais relacionados con esquemas universais que pretenden representar a realidade simplificándoa (exemplo, os sistemas de representación da pintura exipcia) dando unha información selectiva do mundo físico.

Desde un punto de vista esquemático, Gombrich propón que sempre hai un mapa no espello. As imaxes figurativas creadas sobre o modelo mapa baséanse en referencias do mundo físico, xa que os espellos puros son os espellos naturais. A linguaxe utilizada primeiro pola pintura, logo pola fotografía e despois polo cine implican sempre un desexo de creación concomitante co desexo de reprodución. E desta maneira pódese explicar que o real non se parece nunca a unha imaxe, mentres que a imaxe si toma aparencia do mundo; e esa aparencia da realidade está mediatizada por esquemas que intentan comprender o mundo.

Pero profundemos un pouco sobre o aspecto *espello*, aspecto máese e sobre el aspecto *mapa*, aspecto referencia da imaxe.

Mimese ven do grego e significa imitación; e nos filósofos gregos se encontra en dous contextos bastante distintos:

- De un lado, Platón, e nun contexto narratológico, propono como unha forma de relato, relato por imitación oral, no que o recitador imita ás personaxes, adoptando seu linguaxe, á maneira de pensar, etc.
- De outro, Aristóteles, nun contexto representacional, fala de mimese referida á imitación representativa.

Poderíamos dicir que a palabra máis adecuada para designar a idea de mimese é analoxía, xa que poderíamos referila á parecido máis absoluto, na medida que as teorías da analoxía baséanse no concepto de credibilidade que provoca esta imaxe analóxica. Nesta liña, o artigo antes referido de André Bazin representa a concreción de esta proposta.

Para Bazin toda a historia da arte débítese nun conflito entre a necesidade de manter unha ilusión (duplicación do mundo) e a necesidade de expresión. Estas dúas ideas atopámonas con relacións coa arte prerrenacentista, pero, coa aparición da perspectiva, a arte foi conducida deica o aspecto da ilusión. Coa aparición da fotografía, a pintura liberouse da necesidade de duplicar, xa que a fotografía é máis obxectiva e posúe un poder que arrastra nuestra credibilidad.

Por tanto, unha vez superada esa obxectividade, podemos analizar a fotografía segundo unha proposta da arte na que ten a función de representar (e, de vez en cando, de expresar) o real. O importante é poder expresar a significación do real. A idea da duplicación podería ser unha finalidade menor.

Se Bazin propuña que a analoxía era unha necesidade fundamental do home, hai teóricos que pensan que se trata dunha máis das modalidades de produción humana, dun proceso máis amplo que o filósofo norteamericano Nelson Goodman (1906–1998) no seu libro **Los Lenguajes del arte** (1974, Seix Barral), denomina *referencia*.

Para Goodman falar de imitación case non ten sentido: o mundo non pode copiarse tal e como é porque non se sabe cómo. A visión sempre vai acompañada dunha interpretación; por tanto, cando

copiamos estamos fabricando algo distinto. Convencionalmente estamos simbolizando o real. Cando representamos e expresamos, referÃ-monos Ã; natureza distinta do referente; nun sentido concreto, cando se representan obxectos concretos e abstractos se expresan valores. Desde este punto de vista, a analoxÃ-a ten un sentido menor, pese a que sempre estivo asociada a todo tipo de representaciÃ³n.

A analoxÃ-a coa realidade

Sintetizando estas dÃºas propostas, poderÃ-amos dicir que a analoxÃ-a:

- parte dunha realidade que Ã©, sen dÃºbida, sÃ³a orixe. Por tanto, a analoxÃ-a pÃ³dese contrastar perceptivamente e desa relaciÃ³n Ã© de onde nace o desexo de produci-la;
- ao longo da historia produciuse artificialmente por diferentes medios deica alcanzar un parecido mÃ¡is ou menos perfecto;
- sempre foi producida con fines ligados Ã; linguaxe, para expresar algo.

A mixtura entre a imitaciÃ³n da realidade e a produciÃ³n de ideas mÃ¡is ou menos convencionais foi a base das construciÃ³ns das imaxes analÃ³xicas. Con todo, sempre houbo determinados graos de analoxÃ-a, malia que a analoxÃ-a sempre estivo presente na imaxe representativa. Os mesmos temas Ã³ longo da historia estiveron tratados de distinta maneira en funciÃ³n das circunstancias sociopolÃ-ticas e culturais. Desde a sinxela representaciÃ³n dunha Ã;rbore ata escenas de batallas, ou os motivos relixiosos cos seus diferentes motivos reiterados, desde a AnunciaciÃ³n ata a CrucifixiÃ³n.

Pero o importante Ã© que os diferentes graos de analoxÃ-a que pode ter unha imaxe poden conducir a que a analoxÃ-a non sirva para nada, e que sÃ³ teÃ±a sentido para transmitir unha mensaxe. Pouco teÃ±en de analÃ³xico as mensaxes publicitarias ou as narrativas. Mesmo a fotografÃ-a, que poderÃ-a dicirse que ten un grao de analoxÃ-a grande, non representa unha realidade pura, senÃ³n que mantÃ©n unha serie de connotaciÃ³ns nas sÃ³as manifestaciÃ³ns que permiten poÃ±er de manifesto as enormes posibilidades dos diferentes enfoques da imaxe. Todas as imaxes estÃ³n codificadas e, por moi analÃ³xicas que sexan, utilÃ-zanse e comprÃ©ndense en funciÃ³n das convenciÃ³ns sociais nas que se encontran.

2.2. – Imaxe fÃ-lmica

A base fundamental sobre a que se asenta calquera obra cinematogrÃ;fica non variou substancialmente desde o invento dos irmÃ;ns LumiÃ©re. O discorrer monÃ³tono e continuado das imaxes cinematogrÃ;ficas confire a nosa experiencia toda a sÃ³a densidade. O cine, como ningunha outra arte, ofrÃ©cenos esa experiencia desnuda e directa bÃ;sica de todo relato: o tempo e o seu transcorrer.

O cine supuxo un paso adiante a respeito da fotografÃ-a (inmÃ³bil) y Ã³ cÃ³mic (a duraciÃ³n mostrÃ;base mediante simulaciÃ³n) dando lugar a un novo espectÃ;culo que unÃ-a dÃºas traxectorias diversas: a fotografÃ-a instantÃ;nea de Muybridge e a idea da proxecciÃ³n de imaxes. Desta fusiÃ³n xurde a ilusiÃ³n Ã³ptica do movemento que farÃ; posible a reconstruciÃ³n do mundo ante os ollos do espectador.

O cine herda da fotografÃ-a toda sÃ³a tradiÃ³n de espello da realidade aportando a dimensiÃ³n temporal que representa indisoluble o bloque espacio-tiempo. A *secuenciaciÃ³n* e a *montaxe* fabricaron un tempo artificial, relacionando anacos de tempo non contiguos na realidade. E este tempo sintÃ©tico Ã©, sen dÃºbida, un dos trazos que impulsou o cine deica a narrativa, deica a ficciÃ³n.

A imaxe cinematogrÃ;fica nace de forma radical como unha nova expresiÃ³n do movemento, porque estÃ; en movemento, ou porque simplemente representa a ese movemento. E partindo desta idea da automociÃ³n da imaxe, o filÃ³sofo francÃ©s Gilles Deleuze (1925–1995), propÃ³n seu concepto de imaxe–movemento

enumerando tres tipos de imaxe fílmica: imaxe-percepción, imaxe-acción, e imaxe-afección, segundo predomine nelas o proceso perceptivo, o proceso narrativo ou o proceso expresivo. Pero o importante é que a imaxe-movemento transformou os datos da representación do instante e isto trae consigo unha segunda reflexión de Deleuze respecto da noción de imaxe-tempo. O filósofo francés afirma, de maneira innovadora, que o dispositivo cinematográfico non só implica un transcorrer do tempo, sen tamén un tempo complexo no que nos movemos en varios planos á vez; o que nos permite que non só fagamos funcionar a nosa memoria na idea da duración dun suceso, sen que tamén percibamos ese tempo, e o aprehamos.

2.2.1.- As características

A natureza da imaxe cinematográfica é, pois, unha realidade bastante complexa. Seu nacemento en si mesmo caracterízase por unha ambivalencia: por unha banda preséntase como o produto da actividade dun aparato técnico capaz de reproducir a realidade de maneira exacta e obxectiva, e, por outro, esa actividade está dirixida por un realizador cun sentido preciso do que quere transmitir.

Marcel Martin no seu libro **El lenguaje del cine** (1981, Gedisa) refírese á imaxe cinematográfica como unha imaxe que podemos situar en tres diferentes niveles de realidade de acordo cunha serie de características que presenta e representa.

Realidade material con valor figurativo

A imaxe cinematográfica pode ser considerada como un produto bruto dun aparato de captación mecánica; por tanto, un produto cuxa objetividade reprodutora é indiscutible. Unha imaxe que restitúe exacta e totalmente o que se presenta ante a cámara; e o rexistro que esta realiza da realidade se propón como unha percepción obxectiva: o valor convincente dun documento fotográfico ou filmado é, nun principio, incontestable.

A imaxe fílmica é, principalmente, realista e está dotada de case todas as aparencias da realidade. É unha primeira característica que reflicte, e que no seu momento suscitou a maior admiración, foi o *movemento*. O movemento do tren que se botaba sobre os espectadores ou dos obreiros saíndo da fábrica. O movemento representa a característica máis importante e definitoria da imaxe cinematográfica. Outro elemento decisivo que engade á imaxe a capacidade de restituír o entorno real e as cousas que sentimos e o son (verámo-lo no tema 6). O noso campo auditivo engloba en todo momento a totalidade do espazo ambiental, mentres que a nosa mirada abrangue como moito uns sesenta graos.

A imaxe cinematográfica, polo tanto, crea no espectador un sentimento de realidade bastante desenvolto; chegando a producir a crenza da existencia real e obxectiva do que aparece na pantalla. E deste sentimento de rexistro obxectivo do real despréndense dúas características fundamentais da natureza da imaxe fílmica.

En primeiro lugar, a imaxe en movemento é unha *representación unívoca*; partindo do seu realismo, só capta os aspectos precisos e concretos, únicos no espazo e no tempo. É interesante comentala relación que se establece entre a palabra e a imaxe. Ánda que moitas veces foi obxecto de comparación, esta asimilación é falsa; mentres o concepto que designa unha palabra é xenérico, a imaxe ten unha significación precisa e limitada: no cine vemos a casa e o can pero non unha casa e un can. A linguaxe das imaxes poderíase situar nun estadio inferior á da abstracción racional no pensamento. Por tanto, existe unha diferenza notable entre a imaxe e a palabra. Pero, ¿cómo fai o cine para chegar a expresar as súas ideas? Párese de concepto de que calquera imaxe é máis ou menos simbólica. Un home na pantalla pode chegar a representar a toda a humanidade. Pero o máis importante é que a xeralización funciona na conciencia do home, porque a xustaposición de imaxes suxire ideas cunha enorme forza e precisión.

En segundo lugar, a imaxe *sempre está en presente*. Inscríbese no presente da nosa conciencia e da nosa percepción. O entendemento do desfase temporal entre o fragmento de realidade exterior e ese presente é posible grazas á intervención do raciocinio; é o único capaz de comprender como pasado o que acontece na pantalla con respecto a nós, o de determinar os diferentes planos temporais que podemos encontrar na acción dunha película. Un feito que corrobora esta idea é o mollo cando entramos nunha sala cinematográfica e xa comezou a sesión: se o desenvolvemento que se presenta neses instantes na acción é, por exemplo, un salto de tempo atrás (flash-back) con respecto á acción principal, non o percibiremos claramente como tal, sen que resultará unha dificultade para a comprensión. Toda imaxe cinematográfica está, pois, en presente. Hai un feito importante con respecto a esta idea: toda a nosa conciencia está en presente, tanto os recordos como os sonos. E, precisamente, o traballo principal da nosa memoria consiste en localizar no tempo e no espazo aqueles recordos para traelos ao presente. E os sonos xorden na actualidade presente do noso ser físico e psíquico. Isto permite comprender a facilidade que ten o cine para ser a fábrica dos sonos e, aínda máis, de permitir soar esperto. Combinación de ficción e realidade nun mundo cheo de memoria presente.

Realidade estética con valor afectivo

Pero a imaxe rara vez se presenta como fiel reflecte obxectivo da realidade. Nalgunhas películas científicas ou técnicas e en documentais máis ou menos impersoais poderíase dicir que a cámara intenta captar esa obxectividade como un simple aparato reprodutor da realidade. Malia todo, desde o intre no que intervén o director aparece a visión particular e, por tanto, as interpretacións e as deformacións. Máis aínda se o director pretende realizar unha obra de arte, onde a súa influencia sobre o material filmado é determinante para recrear a realidade.

Realidade seccionada que aparece na imaxe resultado da percepción subxectiva do mundo dun director. O cine preséntanos unha imaxe artística, una imaxe non realista e reconstruída da realidade conforme á que o director pretende expresar, tanto sensorial como intelectualmente.

En grego *aisthesis* significa sensación; por tanto, máis que dicir sensorialmente teríamos que falar de esteticamente, segundo a súa etimoloxía. A forza da imaxe cinematográfica ven determinada por todos os procesos de refinamento que se realizan da realidade bruta; os encadres, os planos, a iluminación, o son, son diferentes aspectos do tratamento fílmico que se presentan como factores decisivos da súa estética.

E, como calquera arte, o cine parte dunha selección e ordenamento da realidade e posúe a prodixiosa forza da densificación do real, o que quizais sexa o secreto da súa fascinación. Do cine poderíase dicir que ten intensidade, intimidade e ubicuidade; intensidade porque a maxia da imaxe fílmica permite dar unha visión absolutamente concreta da realidade e, axudada polo son, reforza o poder sensorial da imaxe; intimidade porque a imaxe, sobre todo grazas ao primeiro plano, fainos entrar nos seres e nas cosas; ubicuidade porque o cine ten a capacidade de transportarnos no tempo e no espazo, comprime o tempo e, á vez, recrea a duración da realidade permitindo-nos que a imaxe cinematográfica transcorra fluidamente na nosa conciencia.

O realismo aparente que nos ofrece a imaxe fílmica atópase alterado pola visión artística do director. A emoción que proporciona o cine na percepción do espectador parte dunha visión subxectiva, densificada e paisional da realidade. A imaxe, por tanto, soporta unhas sensacións e unhas emocións que nacen, a súa vez, das mesmas condicións que transfere a realidade. A imaxe cinematográfica non actúa como un simple feito representacional.

Realidade intelectual con valor significativo

Polo de agora vimos como a imaxe cinematográfica ten un valor moito máis importante e eficaz que a mera reprodución da realidade.

En canto á significación ocorre o mesmo. A imaxe reproduce fielmente os feitos filmados pola cámara pero non nos proporciona por se soa ningunha indicación referida á sentido profundo da mesma; só afirma a materialidade do feito que reproduce, pero non nos da seu significado. Unhas mesmas imaxes poden indicar as cousas máis contraditorias. Por iso, unha imaxe, en se mesma, mostra, non demostra estar cargada de ambigüidade en canto a seu sentido e significación.

Unha simple construción dun encadre por parte dun cineasta xa implica un intento de dar unha certa significación á imaxe. Un punto de vista anormal ou un ángulo inclinado, por exemplo, superan a simple idea da representación.

Podemos encontrar, por tanto, una dialéctica interna dentro da imaxe no momento que dúas ideas confrontadas producen un significado, por exemplo, una pastelería e un mendigo, fame; e una dialéctica externa, que se basea nas relacións que entre elas teñen as imaxes, é dicir, na montaxe, concepto fundamental da linguaxe cinematográfica. Se as imaxes dunha manifestación demostran nada máis que o que mostran, o sentido da súa representación pode ser moitísimo máis tremendo se as montan parellas á acción desenvolta nun matadoiro (*La huelga*, Serguei M. Eisenstein, 1924).

Por tanto, o sentido da imaxe cinematográfica depende tanto do contexto fílmico como da actitude mental e o contexto o espectador. Cada un deles reacciona dependendo do seu estrado cultural e social, dos seus gustos ou paixóns, dos seus prexuízos ou limitacións, mesmo do estado de ánimo ou cansazo físico que tivera á hora de ver unha película.

Todo isto leva a que a imaxe, pese a súa exactitude figurativa, é bastante maleable e ambigua no terreo da súa interpretación. Pero, con todo, tampouco é un argumento que se poda xustificar de maneira definitoria, porque se pode entender perfectamente un filme como unha realidade e totalidade significativa e ser o sentido do creador cinematográfico o que indique o sentido de súa mensaxe na película. E é, neste nivel intelectual, onde a imaxe fílmica se converte en vehículo das ideas. A imaxe cinematográfica ten un carácter orixinal que lle permite crear un complexo sentimento de relacións baseadas nas emocións e a razón. E ambas constitúen o sentido profundo do que dispensa o cine para a súa expresión.

2.2.2.- Sentido e significado da imaxe fílmica

O cine é unha linguaxe que hai que descifrar e que moitos espectadores no chegan a dixerir. A imaxe reproduce o real, despois afecta á sentimentos e, por último, toma unha significación ideolóxica. Neste esquema, a imaxe condénos desde o sentimento á idea. Esta sería a gradación do cine, chamémoslle, habitual. Pero o problema é que moitos espectadores quédanse na parte afectiva da imaxe sen pasar á estadio das ideas, sen comprender o sentido verdadeiro de ditas imaxes.

Esta actitude sensorial e pasiva non é, como se dixo anteriormente, unha actitude estética; porque levar a ese nivel de realidade no seu grao estético significa ter unha conciencia clara do poder de persuasión da imaxe. E para que exista esa actitude o espectador debe gardar certa distancia con respecto á materialidade obxectiva que en teoría aparece na pantalla e ter a conciencia de que se está situado fronte a un reflexo, fronte a unha realidade de segunda orde, e non deixarse levar pola pasividade da maxia exercida pola imaxe en movemento. Con esta posición a imaxe se percibiría verdadeiramente como unha realidade estética e o cine como unha arte.

Por tanto, a imaxe fílmica responde a unhas estruturas máis ou menos complexas das cousas que reproduce. E a maneira en que estas se organizan nos seus catro bordes permite que se estableza unha relación precisa entre quen crea esas estruturas e as cousas que presenta (o cineasta) e a nosa existencia como espectadores. Convertese, por tanto, nun factor determinante, cuxa significación e importancia é clave para entender o seu sentido.

2.3.- Imaxe televisiva

F lix de Az a (1944), no seu libro *El aprendizaje de la percepci n*, di:

El habitante de la nueva ciudad, del nuevo barrio, vive en un perpetuo programa de televisi n, est  perdido en uno de sus canales electr nicos como una gota de sangre navegando por los r os del aparato contempor neo. La televisi n introduce el puro presente en nuestras casas, es un corrector del posible pasado que hayamos conservado. All  donde colgaba un Tiziano, el grabado de Dor , la estampa del Sagrado Coraz n o la foto del abuelo, reside ahora la grieta del tiempo, el ojo de la cerradura por donde se ve el presente, lo que ahora somos, lo que decimos, lo que hacemos, lo que pensamos en ese mismo instante. Apretar el interruptor del aparato es abrir la ventana al instante, al ahora. Y cada d a es m s frecuente tener el aparato permanentemente encendido, como antes el reloj de p ndulo, siempre en marcha.

A televisi n: unha primeira achega

No panorama actual da imaxe, a televisiva   a que ten unha posici n predominante. Un medio que modificou as condici es de visi n propostas polo cinemat grafo, buscando seu p blico potencial na sala de estar familiar. A televisi n instalouse na nosa vida, abarcando m is horas das que pod amos imaxinar.

Ent ndese por televisi n, desde un punto de vista t cnico, como a transmisi n e recepci n simult nea a distancia, de imaxes e sons sincr nicos. As imaxes e os sons p ndense ver e o r no mesmo instante que se produce o evento, en *directo*; ou, tam n, en *diferido*, mediante un sistema de almacenamento electromagn tico.

No referente   imaxe cinematogr fica falamos do concepto do tempo na imaxe; pero desde o visto ata agora non establecemos unha diferenza entre o que podemos considerar outro tipo de imaxe temporalizada; a imaxe televisiva. Esta rex strase por medio dun barrido electr nico que explora a imaxe formada nun tubo no que existen sustancias fotoel ctricas.

Esta diferenza implica que a imaxe televisiva sexa unha imaxe incompleta por definici n, que sempre se encontra constru ndose e ademais, ata que non se introduza m is calidade, de baixa definici n, condicionada polo aparato no que se ve.

Continuando coa dial ctica anterior do directo/diferido como caracter stica primeira do discurso televisivo, podemos dicir que a televisi n, nun sentido amplo, funciona como un canal t cnico no que se introducen toda unha serie de programas de informaci n e entretemento coa tese principal do espect culo.

Neste sentido   importante a maneira na que a televisi n imp n unha realidade   proporcionar unhas imaxes case imposibles para a nosa percepci n, desde un astronauta na L a ata a morte en directo. A televisi n expande as limitaci es dos nosos sentidos incorporando a nosa actividade coti ; novas dimensi es de participaci n que normalmente non ser an accesibles desde o noso entorno inmediato.

E a audiencia conv rtese no sentido da s a existencia. T dolos telespectadores acceden a ela con toda facilidade, sen ter en conta a s a clase e condici n. A televisi n pres ntase como un ente   que   asequible toda a poboaci n e onde non existe unha exclusividade cultural nin necesita un receptor atento nin preparado para recibila. Todos somos susceptibles para chegar a s a mensaxe e calquera tema de interese   sondeado pola televisi n, chegando incluso a que calquera opini n da poboaci n estea condicionada pola televisi n.

  importante destacar o efecto directo que sobre o individuo ten a televisi n. Hans Magnus Enzensberger (n.1929), poeta e cr tico alem n, te rico da comunicaci n, comp rao de modo ir nico co uso que se pode facer das drogas:

La televisión es utilizada primariamente como medicamento bien definido para un placentero lavado de cerebro; proporciona una higiene individual, es automedicación. El medio cero es la única forma universal y masiva de psicoterapia. En este sentido sería absurdo poner en duda su necesidad social. Quien quisiera suprimir la televisión, debería tener en cuenta las alternativas de que disponemos. Aquí habrá que pensar ante todo en el consumo de drogas, desde el somnífero hasta la coca, desde el alcohol hasta los betabloqueadores, desde los tranquilizantes hasta la heroína. Frente a la quimica, no cabe duda de que la televisión es la solución más elegante.

Odios, medos, xenreiras foron xustificando toda unha chea de argumentos que a televisión asumiu como reflexo do propio mundo. E a súa vinculación con espectador estableceuse como unha relación de amor e de odio e, por tanto, complexa e contradictoria; pero que, pese a todo, a televisión sigue a estar entre nós.

2.3.1.- A televisión e a súa especificidade

Desde o nacemento da televisión sempre houbo intentos de buscar a súa especificidade para intentar encontrar un lugar dentro do panorama dos medios audiovisuais.

Desde un punto de vista chamámoslle *arqueolóxico*, destaca Rudolf Arnheim que en 1935 publica un extenso artigo co título *Principios da televisión* onde se poñen de manifesto as primeiras impresións do novo medio. O importante destas apreciacións son a súa clarividencia e a súa intuición, sobre todo, pola época na que están escritas: *Todavía nos parece extraordinario eso de enviar fotos por teléfono y poder ver por la radio*; y ademais continuar prognosticando cal será a principal función do medio: *La televisión aumenta enormemente la capacidad de la radio para la información documental*. E na súa comparación coa radio destacar o potencial do audiovisual: *El oído es un instrumento de razonamiento: está más cualificado para recibir material que ha ya sido modelado por el hombre; mientras que la vista es una experiencia directa: la recolección de materia prima sensorial*. E sobre todo, destaca Arnheim no seu artigo, a importancia do novo medio na sociedade: *La televisión constituye una nueva y dura prueba para nuestra sabiduría. Si logramos dominar el nuevo medio, servirá para enriquecernos. Pero también puede hacer que nuestra inteligencia se adormezca. Así las personas capaces de observar y extraer conclusiones sacarán mucho partido de lo que vean. A otros les cautivarán las imágenes de la pantalla y les confundirán la variedad de cosas visibles*.

Pero un autor que fixo unha primeira achega significativa en canto á busca da especificidade da linguaxe televisiva no marco da irremediable comparación coa linguaxe cinematográfica foi Christian Metz, no seu libro *Lenguaje y cine*. Metz opina que entre os dous medios podemos atopar, nos seus trazos esenciais, un único e mesmo linguaxe a pesar de que son medios de expresión audiovisuais que a priori son distintos. Entre o cine e a televisión son numerosas as interrelacións e os préstamos, pero para Metz pódense catalogar en catro grandes apartados as diferenzas básicas entre o cine e a televisión:

- *Diferenzas tecnolóxicas*, postas de manifesto anteriormente e nas que claramente fai referencia á técnica para a recomposición do movemento e o rexistro da imaxe. É interesante puntualizar que, máis al da concreción da imaxe cinematográfica na mera superficie plana da pantalla e o fluxo continuo de imaxes en composición e descomposición do televisor, a televisión está continuamente transmitindo, o que significa que todo o que emite conforma un todo audiovisual que implica a existencia permanente dun emisor e múltiples receptores. Esta base tecnolóxica condiciona os criterios da mensaxe televisiva.
- *Diferenzas socio-político-económicas* nos procesos de decisión e de produción por parte do emisor. Metz propón esta diferenza na medida que a televisión é frecuentemente un monopolio do Estado, mentres que a industria cinematográfica atópase xeralmente en mans privadas. Desde que Metz propuso esta idea produciuse unha revolución que cambiou contido desas diferenzas, xa que a introdución das televisións privadas (desigual segundo os países) e as subvencións estatais á industria cinematográfica levou consigo un proceso uniformador dos dous medios. Con todo, organizativamente

É posible distinguir unha canle de televisión e unha produtora cinematográfica.

- *Diferenzas psicolóxicas e afectivo-perceptivas* nas condicións de percepción que, en síntese, permite establecer as contraposicións: pantalla pequena fronte a pantalla grande, habitación doméstica en lugar de sala de exhibición colectiva; ambiente iluminado da sala fronte a sala escura do cine; atención difusa ou semiatenta en vez de atención concentrada; gratuidade do espectáculo televisivo fronte a pago dunha entrada; posibilidade de *tocar os botóns* para regular o son, os axustes; etc. Opóstanse condicións de proxección fixa e, por último, a disposición permanente da televisión fronte a acto social e público de asistir a sala de proxección. Metz por de manifesto o peso relativamente pequeno destas diferenzas comparado coa transcendencia dos códigos que comparten o cine e a televisión; a imaxe secuencial, a imaxe en movemento, a composición, o son, etc.
- *Diferenzas na programación* e, principalmente, nos xéneros. A televisión incorpora toda unha serie de xéneros que lle son específicos, como as mesas redondas, os informativos, os *magazines*, os concursos, etc. Aquí nos atopamos co directo televisivo, posibilidade que non ten o seu equivalente no medio cinematográfico. Estas diferenzas non son a maior das veces específicas da linguaxe cinematográfica ou do televisivo, senón máis ben son diferenzas culturais ou sociais que non afectan ao texto de cada un dos medios. En definitiva, Metz formula que o cine e a televisión son linguaxes parecidas; é dicir, linguaxes que teñen en común toda unha cantidade de trazos pertinentes e, por tanto, toda unha serie de códigos específicos que fan que participen da consideración de que son dúas facetas distintas dunha mesma linguaxe, o que permite tratalos como se formaran unha linguaxe única.

Concretando, cabe destacar, entre as extensas achegas á fenomenoloxía televisiva, os aportes de Umberto Eco no seu libro *Opera Aperta* (1962), interesantes polas súas consideracións sobre a estrutura estética da toma en directo onde as compara coas estruturas da narrativa literaria e cinematográfica favorecedoras da estrutura aberta como posibilidade de participación activa do receptor.

As propostas de Eco toman dúas liñas. En primeiro lugar, pon de manifesto que o realmente específico da televisión é a estrutura narrativa da toma directa. Pero esa realización en directo da realidade non é unha simple reprodución, senón que é unha auténtica interpretación subxectiva. O realizador sempre ten que elixir entre varias imaxes simultáneas, o que supón unha selección e unha interpretación. Mesmo a montaxe en directo (realización en directo) é produto dunha operación selectiva entre tres ou catro imaxes. E, en segundo lugar, Eco entende a programación como o trazo característico do discurso televisivo; dada a heteroxeneidade dos programas e as mensaxes difundidas polo medio, buscar a súa especificidade pode resultar imposible, polo que será preciso partir da idea de considerar a televisión como un servizo e deixar de vela como un xénero artístico: como un medio técnico de comunicación a través do que se poden dirixir ao público diversos xéneros do discurso comunicativo.

Desde este punto de vista é posible entender a televisión como un enramado que coordina diferentes formas de expresión, unidas pola publicidade, e que forma parte das industrias da cultura na medida que está sometida ás leis da oferta e a demanda do mercado, o que lle leva a secundar o gusto medio da audiencia e, sobre todo, a persuadilo.

2.3.2.- Os contidos televisivos

A televisión sempre se distinguiu pola capacidade de construír un sistema propio sobre a base de outros medios. Pero o importante é ver como se realiza este cambio de transformar calquera produto nunha realidade propia organizada.

A mestura indiscriminada que a televisión realizou desde o seu nacemento de diferentes elementos que a compoñen; cine, teatro, información, programas culturais, musicais, etc., é o que podemos denominar *parrilla, grela* ou *rejilla de programación*. É precisamente na estruturación de todos ese elementos onde se encontra esa especificidade da que fala Eco.

Para Cebrián y Herreros, na súa *Introducción al lenguaje de la televisión*, os diferentes programas que se emiten por televisión poden ser considerados como estruturas illadas unificadas arredor dunha estrutura superior que actuaría de ordenadora de todos os elementos: *Un conjunto de programas vinculados de alguna forma unos con otros con un ritmo propio y con unas leyes específicas que no coinciden con ningún otro medio. La continuidad de emisión conjuga programas elaborados con técnicas diferentes. Al hablar de televisión habrá que hablar más de programaciones que de programas en concreto. Se concibe la programación como una unidad sistemática y organizada. Existe una estructura superior; la programática, como unificadora de estructuras autónomas.*

O concepto de programación preséntase como un trazo de especificidade no que se fundamenta a necesidade de estudar a televisión polo que es e polo que se presenta: como un conxunto de programas unidos uns con outros e cun ritmo propio. E toda a coherencia da *parrilla* á que permite integrar a *multiplicidade fragmentaria* do discurso televisivo.

González Requena, no seu libro *El discurso televisivo: espectáculo de la modernidad* (Cátedra, 1995) enumera algunhas das formas máis características dese proceso de fragmentación do discurso televisivo:

- 1- A propia emisión televisiva cuestiona a autonomía dos programas, á ser continuamente fragmentados: mensaxes no seu interior, spots publicitarios, mensaxes de última hora.
- 2- Os capítulos das series, telefilmes, concursos, etc., eméntense regularmente como subunidades que integrados uns con outros e alternados por programas totalmente diferentes.
- 3- Certo tipo de programas, cos informativos diarios e os magazines, compóñense de subunidades (entrevistas, noticias, números musicais) internas dotadas dunha autonomía forte.
- 4- Algunhas destas subunidades, como as noticias ou os spot, forman parte dunha unidade máis ampla e van configurando mensaxes que se prolongan durante un período de tempo indeterminado.
- 5- Existe un tipo de programas que carecen de autonomía temática y ten por obxecto remitir (anunciar, publicitar, presentar) a outros programas da canle.
- 6- Outra forma de fragmentación sobre a autonomía dun programa á referencia, desde o interior, a outro ou outros programas da emisora.
- 7- E, por último, existen toda unha serie de elementos que teñen a función de unir os fragmentos que lle preceden e que continúan. Non poden ser considerados como segmentos autónomos porque carecerían de autonomía, pero reducen a súa función precisamente a dar cohesión á programas. Son as cartas de axuste, as cabeceiras de programas, promocións, axuste de programación, etc.

Todas as mensaxes que se transmiten pola televisión non poden entenderse como unha mera suma de contidos dos diversos programas, sen que a televisión xera toda unha realidade á que se pode acceder desde o antes aludido cuarto de ver.

Realidade que se presenta con todos os atributos dun espectáculo consumido a anacos e que chega a formar parte da imaxinación individual e social do espectador.

O TELEVISIVO

O discurso da televisión, nunha primeira achega, poderíamox inxerilo naquelas manifestacións da comunicación que se basean na percepción visual e auditiva. Comparándoo co seu referente máis inmediato, o cine, e como vimos anteriormente, a diferenza primeira á a súa técnica de

reprodución: mecánica-fotográfica o cine, e fotoelectromagnético a televisión. Pero estas diferenzas non poden ser consideradas como trazos que definan os dous discursos.

Chegados aquí, precisamos centrarnos nas características intrínsecas da imaxe televisiva que nos leven a ver como se articula o discurso televisivo.

Como a imaxe cinematográfica, a imaxe televisiva posúe un valor afectivo e un valor significativo, e partindo da base del concepto de plano, analizaremos os seguintes criterios: formato, tamaño, e duración. Outros parámetros como a angulación, a profundidade de campo ou os movementos de cámara, o espazo cinematográfico, poden ser considerados como trazos pertinentes á dous discursos.

Formato da pantalla

As dimensións da pantalla fragmentan o anaco de realidade representada no plano, de maneira que o tamaño dos diferentes receptores de televisión fan ver de distinta maneira as mesmas imaxes. Desde tamaños xigantes de pantallas ata as miniaturas electrónicas, os planos permanecen invariables. E, polo tanto, a riqueza informativa de unhas e outras afecta de forma considerable na forma de ver a imaxe televisiva e soamente dependerá da distancia que exista entre a pantalla e o espectador. Así, a todo, o que si resulta relevante desde noso análise é a altura e a anchura do marco no que se inscribe a imaxe: o formato. Deica agora, o formato implantado foi o 4:3, formato académico equivalente 1,33:1.

Mentres o cine buscou outros formatos que enriqueceron a composición da imaxe, a televisión mantívose invariable coas seguintes ataduras estéticas, o que lle levou na última década a intentar buscar variacións estilísticas semellantes ás do cine con formato 16:9.

Vemos pois que, deica agora, unha primeira diferenciación foi o formato, o que de unha forma expresiva condicionou a posibilidade de crear novas dimensións da realidade. No seu favor pódese falar da facilidade de manipulación tanto nos seus procesos técnicos como na posibilidade (por parte do espectador) de alterar o son, a cor, o contraste da propia imaxe televisiva.

Tamaño

A utilización dos diferentes tipos de tamaño de plano en todas as variedades foi unha cuestión debatida en canto á conveniencia da utilización de un ou outro tipo de plano. A cuestión tende a argumentar a inferioridade de calidade da imaxe da televisión con respecto á do cine. Desta forma prímase o uso dos planos curtos sobre os denominados planos longos, dado que a escasa definición da imaxe fai que se perdan os detalles dos obxectos e das persoas, que ademais resultan reducidos polo tamaño da pantalla. Tamén este tamaño da pantalla fai conveniente rexeitar a utilización de grandes planos xerais, decorados con excesivo detalle, grandes escenas de masas, etc. Polo tanto, no discurso lúdico da televisión parece pertinente o uso de planos medios e curtos.

Duración

A duración dun plano ven marcada polos límites dos planos cos que se relaciona en continuidade. Tamén ten seu sentido en canto á percepción de que o espectador poida ter do incluído no plano. Esta duración claramente incide na significación do plano. Está comprobado que é necesario un tempo mínimo para que o estímulo visual na retina desenvolva a capacidade de recibir a información, menos tempo suporá na asimilación da información, polo menos conscientemente.

Faise moi difícil saber cal será a duración exacta dun plano, xa que nel inciden toda unha serie de datos que non son doadamente cuantificables, como por exemplo: o contido da imaxe, a composición, a información que quera transmitir e, como é o caso da imaxe de televisión, o ambiente onde se reciba a

imaxe, as condicións, etc. Todas estas circunstancias motivan que esta imaxe necesite nun principio un tempo maior para súa comprensión.

2.3.3.– A imaxe audiovisual televisiva

Como reflexo da realidade, a imaxe audiovisual televisiva é o resultado da deformación do espazo tridimensional na bidimensionalidade da pantalla. Da mesma forma, o tempo da imaxe é unha deformación de tempo real. Esta deformación constitúe o principal elemento en mans do creador da imaxe para *recrear outra realidade* espazo-temporal distinta da suposta realidade obxectiva.

A televisión na súa forma máis característica, a utilización das cámaras en directo, é un medio de comunicación audiovisual no que se manifesta unha articulación espazo-temporal-montaxe-simultánea antes manifestada suposta realidade da acción ou acontecemento e, por tanto, a expensas do ritmo dos tempos e dos espazos do que se manifesta ante as cámaras.

Esta circunstancia condiciona a necesidade de articular esa discontinuidade espazo-temporal recurrido a determinados recursos nos que non se altere a continuidade directa da realidade. Solucións habituais son a creación de escenografías simultáneas ou a división en escenas integradas na programación que son separadas por bloques de publicidade e que permiten o cambio de decorado ou escena.

Por outro lado, e tendo en conta que a televisión é un medio de cultura de masas, as estruturas da linguaxe limítanse ás máis simples e, por tanto, tenden a facilitar a lectura do discurso televisivo. Nesta idea atopámonos, en xeral, cunha narración sinxela. As estruturas máis complexas de narración apenas teñen presenza, a non ser que se utilice a técnica fílmica para a posterior manipulación na montaxe.

En cuanto á directo, o profesor Jaime Barroso (*Introdución a la realización televisiva*, IORTV, 1989) apunta que os hiatos da realidade veñen a identificarse *con un plano secuencia al que podríamos denominar como televisión, y en el que se sustituyen los diversos encuadres – planos – de la cámara en movimientos por los diferentes planos articulados – en la secuencia televisiva – por la conmutación entre s de las cámaras que recogen el acontecimiento. Puede, pues, considerarse como plano secuencia en la medida en que, además, en la conmutación televisiva no se producen hiatos de cámara, la secuencia se podrá considerar una sola toma*

2.3.4.– A estética televisiva

Existe unha negación a considerar a industria televisiva como portadora de criterios estéticos; é difícil pensar que un realizador teña a liberdade artística para que seu labor poida ser considerada coas características dunha obra de arte. O seu traballo xeralmente está limitado pola convencionalidade do medio e pola dependencia dos intereses da audiencia. As normas que a televisión establece de antemán condicionan, por exemplo, a elección de determinados tipos de plano; un realizador de cine o de vídeo de creación, en cambio, intentarían de antemán crear as súas propias claves.

Con todo, podería falarse dunha *estética* da televisión como cando se fala, por exemplo, da *estética* dunha liña de produtos dunha marca de cosméticos. Os programas dunha cadea de televisión concíbense como creacións cerradas e rematadas; resulta complexo que toda a fragmentación que conforma a programación dunha televisión poida ser considerada como homoxénea e que garde unha unidade. Pero, en certo sentido, cando nos sentamos diante dun televisor, a pesar da compartimentación dos programas, cada canle contén unha identidade global que trascende da simple individualidade do produto. A propia estrutura televisiva da cadea formularía a estética dos programas.

A pesar de todas estas propostas, é importante destacar os trazos que caracterizan o discurso da televisión. Nestes últimos anos a televisión transformouse notablemente. O ritmo activo das imaxes nos

anos noventa no ten nada que ver con aqueles espazos con pretensións educativas e culturais de fai décadas. As modas actualízanse e succedense na pantalla de televisión e todos os achados e invencións tecnolóxicas van configurando continuamente toda a súa fisionomía audiovisual.

TEORIA DA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Tema 3

O ESPAZO CINEMATOGRAFICO

3.1.- A estrutura espacial

3.2.- Plano e toma

3.3.- Campo cinematográfico

3.3.1.- Cadro e campo visual

3.4.- Profundidade do espazo

3.1.- A estrutura espacial

O espectador cando mira unha imaxe móvese en dous espazos:

- o real do seu espazo habitual
- o da propia imaxe

Unha película convencional é unha sucesión de imaxes fixas –fotogramas–, recollidas nun soporte de celuloide que sometidas a un ritmo de cadencia –24 imaxes por segundo– por un proxector, acádase un movemento. Iso confirma unha diferenza substancial entre o fotograma illado (fotografía) e a impresión de movemento de imaxe fílmica.

Ambas coinciden en presentarse como imaxe plana e delimitada por un cadro.

A existencia do cadro, como na pintura ou na fotografía, define o límite da imaxe, que ten dimensións e proporcións impostas polo **ancho da película e o paso pola ventá da cámara**. Ambos elementos conforman o formato da película, que desde as orixes do cine foron moi variados.

O estándar ten unha relación 4/3 (1: 1,33) entre o alto da imaxe e o ancho (o usado pola televisión actual).

Outros formatos son: 1: 1,65 / 1: 1,85 / 1: 2,55

Tódolos formatos son importantes para a composición. Delimitar o espazo para compor o plano equilibrado e expresivo que se necesita, é unha das primeiras prioridades dun cineasta.

O ser humano reacciona ante un plano (bidimensional) como se observara unha porción de espazo real (tridimensional) semellante ao espazo no que se move. Esa impresión de realidade maniféstase coa ilusión de movemento e a ilusión de profundidade, ata facer esquecer que é un cadro artificial, sen terceira dimensión. De aí o típico do cadro ou fotograma como unha ventá aberta ao mundo cuns límites que non rematan no cadro.

3.2.– Plano e toma

A idea ampla de plano é a suma de todo o conxunto de condicións de formato, cadro, duración, ritmo e relación con outras imaxes.

O plano tende a ser considerado como a unidade formal da linguaxe cinematográfica.

Durante a rodaxe, o termo **plano** emprégase como equivalente a toma, que é un punto de vista (encadre) sobre unha acción durante un tempo. O matiz está en que dun mesmo plano pódense facer varias tomas.

Desde que se toma o plano (unha ou varias tomas) ata que aparece na montaxe, sofre unha serie de recortes que o melloran no aspecto técnico (eliminando claquetas, sons alleos...) e no expresivo (duración...).

En termos de estética cinematográfica o concepto de plano pode entenderse en tres contextos:

• Tamaño

Segundo os diversos encadres que pode ter un personaxe, nunha primeira clasificación máis xenérica, os planos poden ser:

Cortos: vista parcial, incluíndo detalles. Salientan, dramatizan e revelan as accións, amosan os detalles, integran ao espectador na escena.

Largos: cobertura distante, pero non moi específica. Revelan o lugar, establecen o espazo, amosan as posibles relacións entre todo o que abarcan (personaxes, lugares...).

Xerais: cobertura ampla de toda a acción.

Asumida esa primeira clasificación, teríamos:

Plano xeral: Enteiro ou de conxunto. Localiza no espazo e pode definir moitas accións.

Plano americano: Tamén tres cuartos. Corta a figura por debaixo dos xeonllos. Avisa ou define accións físicas e concreta os trazos dos personaxes con maior definición.

Plano medio: Puede ser largo, corto... El máis utilizado. Aprecia con claridad la expresión del personaje.

Primer plano: Pode ser primeiro plano, plano-detalle... Avisa as reaccións dos personaxes con detalle, facilita moita información e destaca a narración.

A elección de cada plano está en función da súa percepción e da claridade con respecto á narración. Debe haber unha adecuación entre o tamaño do plano e seu contido material en canto a información e contido dramático (cuanto máis preto, máis dramático e maior significación: p.e.: o cine de Ingmar Bergman).

Esta tipoloxía de planos enfócase desde a horizontalidade da cámara, á altura da mirada dun adulto, pero si se cambia o ángulo de visión, os planos poden cambiar de significado:

Picado: Desde arriba deica abaixo, empequenecendo ao personaxe.

Contrapicado: desde abaixo a arriba, exaltando ao personaxe.

En ambos casos, a súa incidencia depende da proximidade do plano. O realizador elixíraos en función das necesidades dramáticas da narración fílmica.

• Movilidade

Dependendo da posición móbil ou estática da cámara.

Entre os movementos de cámara, o máis frecuente é o **panorámica**: o movemento máis sinxelo. Equivalente á visión dunha persoa estática que sigue a acción baixando ou subindo a mirada, ou xirando a cabeza.

Panorámica descritiva: movemento da cámara para abarcar un espazo.

Panorámica de acompañamento: seguimento de algunha acción.

Panorámica de relación: establece vínculos entre dous ou máis puntos de interese.

Cando o encadre permanece fixo e a cámara se despraza, é o **travelling**. Equivale ao desprazamento da mirada, de to travel (viaxar, desprazarse). Unha variante será o **zoom**, no que o aparente movemento transforma a perspectiva da imaxe.

Mentres no desprazamento do travelling manteremos a mesma óptica e a mesma perspectiva, co zoom o desprazamento camérase cambiando a óptica e a significación de imaxe. NON é o mesmo un primeiro plano cun teleobxectivo que cun obxectivo normal.

O travelling é un conxunto de planos sucesivos, xa que se desprazase a cámara, cambia a natureza dos distintos planos que recolle.

• Duración

Na definición de plano como unidade de montaxe, hai que distinguir entre **planos fragmentos breves** (un segundo ou menos) e **planos fragmentos longos** (varios minutos).

O máis usado é o **plano secuencia**: plano suficientemente longo no que se conteñen varias accións, ou que pola súa duración contén acontecementos que corresponden a unha secuencia.

3.3.- Campo cinematográfico

El **campo** corresponde o espazo imaxinario visible contido no interior do cadro ou plano. Ao resto do espazo non visible ou invisible, chamábase **fora de campo**. Este relacionase co outro e refírese a elementos que aínda non estando referidos no campo, o espectador imaxínaos como existentes.

O espazo en campo constitúe todo aquilo que o ollo ve na pantalla, mentres que o espazo fora de campo poráse estruturar en seis segmentos seguindo a **Noël Burch** no seu libro *Praxis del cine* (Fundamentos, 1979).

- Os primeiros catro corresponden aos bordos do encadre.
- O quinto é de complicada delimitación e refírese a espazo detrás da cámara.
- O sexto comprende todo o que se encontra detrás do decorado ou detrás dun elemento do decorado. Prolongarase imaxinariamente ata máis aló do horizonte.

O espazo plástico fora de campo ten a mesma importancia que o espazo en campo, e súa aportación é

linguaxe cinematográfica concentrañse en tres tipos:

1º) As entradas e saídas que se producen polos seis segmentos sinalados por Noël Burch.

2º) As miradas off, que son las chamadas de atención que os personaxes fan dora de campo.

3ª) Os personaxes que manteñen unha parte fora do encadre, ou o decorado que se prolonga fora de campo.

Resumindo: espazo en campo e espazo fora de campo (visible e non visible), pese a súas evidentes diferenzas, poden considerarse como un mesmo espazo homoxéneo (fílmico ou cinematográfico).

O espazo fora de campo tamén se clasifica en:

Concreto: o que está fora de campo despois de terse visto.

Imaxinario: aquel que nunca se viu.

Reflexión final importante: Estes conceptos referidos ao espazo fílmico sñteñen sentido cando fallamos do cine narrativo, do que conta unha historia.

3.3.1.– Cadro e campo visual

A selección do espazo é o primeiro paso na configuración da imaxe visual. A percepción visual selecciona e tamén fragmenta diferentes anacos de espazo.

Cadro: o delimitador físico. Función instrumental antes que expresiva. O límite da imaxe.

Encadre: O recorte parcial e parcelado do campo da realidade. *Se talla un trozo de realidad por medio de los instrumentos del objetivo* (Eisenstein).

Sobreencadre: Parcelación do cadro cinematográfico mediante elementos do decorado: portas, ventás, espellos, ventais das coches, retrovisores...

Reencadre: Mover a cámara para recompor o plano, o encadre.

Desencadre: Subvertir a boa forma do encadre orixinal (p.e. a acción dos personaxes nas marxes do cadro (débasse moito nas orixes do cine).

3.4.– Profundidade do espazo

Ademais da reprodución do movemento (axuda á percepción de profundidade), dúas técnicas contribúen a esa sensación: **perspectiva** e **profundidade de campo**.

Perspectiva:

Etimoloxicamente significa mirar a través.

É un procedemento polo que se representan os obxectos en tres dimensións nun espazo bidimensional.

Arte que amosa o modo de representar nunha superficie os obxectos, na forma e disposición que aparecen á vista. Dominou a historia da pintura moderna e comezou a utilizarse a principios do século XV co nome de

perspectiva artificialis, ou perspectiva monocular.

Perspectiva fílmica: na base do bo funcionamento da ilusión da tridimensionalidade producida pola imaxe do filme, hai un punto de vista organizado por e para un ollo situado ante ela. Por iso, a representación fílmica supón un ollo que a mira desde un lugar privilexiado.

Profundidade de campo: é unha forma de demarcar o artificio da profundidade e chamáse así á zona de nitidez da imaxe fílmica. Canto máis grande sexa o escalonamento dos obxectos próximos, maior reforzado estará o efecto da perspectiva. Os avances técnicos en materia focal, fan que cada vez sexa maior a sensación de realidade.

TEMA 4: El tiempo cinematográfico

4.1. Elaboración temporal de la imagen cinematográfica

- Ofrecer espacios distintos a través de la narración con imágenes, fue uno de los puntos de interés de los pioneros cinematográficos.
- Con el *raccord* se sometía el tiempo a la construcción de relaciones imaginarias que conectarán con los diferentes lugares expuestos a la acción, relacionando con una especie de economía narrativa alejada de lo que antes era propio de las escenas teatrales.
- La consolidación del nuevo lenguaje pasaba por fragmentar
- El montaje rompió la supuesta homogeneidad de las representaciones para componer una pluralidad de puntos de vista y miradas. El tiempo se trata de manera semejante a la novela y los continuos saltos unidos a través de un flujo narrativo que a su vez ata a los diferentes segmentos espacio-temporales.
- La figura-clave, haciendo referencia a la elipsis como elemento de continuidad, es el *raccord*.
- El *raccord* es cualquier elemento de continuidad entre dos o más planos y da unidad a todos los elementos de significación. Es *raccord* de imagen pero también de sonido.
- El proceso se transforma en la reconstrucción de una acción que ha sido desarticulada de acuerdo a un orden narrativo. El *raccord* abarca una función más amplia, llegando a designar otros componentes de la puesta en escena.
- Puede hablarse de *raccord* de luz, *raccord* de objetos, etc., o las nociones de *raccord* de posición, de mirada y de dirección.
- Para esta continuidad se necesita que la organización de los fragmentos que van a recrear la realidad sean dispuestos y diseñados con arreglo a esa futura homogeneidad. También será necesario que los controles del tiempo se sometan a la mirada de la percepción.

4.2. Relaciones temporales entre dos planos

- Noel Buch, en *Praxis del cine* (Fundamentos, 1979), establece cinco relaciones entre el tiempo de un plano A y un plano B que se siguen inmediatamente en montaje.
- Los planos pueden ser rigurosamente continuos en el sentido más amplio del término. En una actuación de un plano – contraplano supondría el paso de un personaje a otro mientras uno habla y el otro escucha.
- También el *raccord* directo aunque esta idea podrá referirse más a una dimensión especial que temporal (un personaje va hacia una puerta tomado desde el plano A y el plano B desde el otro plano de la puerta, prosigue la acción, mostrando como el personaje abre la puerta y cruza el umbral).
- **Elipsis:** hiato entre las continuidades de dos planos. En el ejemplo de la puerta se puede eliminar parte de la acción, continuando con el *raccord*, y estrechar dicha acción:
- Plano A: el personaje pone la mano en el pomo de la puerta.
- Plano B: cierra la puerta tras de sí.

Las variaciones pueden ser muy amplias y las supresiones temporales van desde cinco segundos hasta unos minutos. Estas elipsis son lo suficientemente cortas como para ser medidas. El montaje, y las características de la narración dirán cuál será el punto adecuado para la elipsis y para el raccord directo.

- La presencia y la multitud de las elipsis debe señalar la ruptura de una continuidad virtual. En el ejemplo anterior se anima al espectador a completar mentalmente el tiempo y el espacio suprimido. la elipsis se puede medir.
- La tercera relación entre dos planos consecutivos da el segundo tipo: la elipsis indefinida. El tiempo eliminado puede ser una hora, un año, cinco años. Para medirla necesita de una ayuda externa: un diálogo, un cartel, un reloj, un calendario
- La frontera entre la elipsis indefinida y la referida como mensurable o medible, es bastante compleja. Podemos decir que se mide mejor el tiempo de abrir una puerta que el tardado en ir a la oficina desde que se sale de casa. Sin embargo, este último constituye una unidad (el tiempo necesario para salir de casa, coger el coche, desplazarse a la oficina, aparcar, entrar en la oficina y sentarse en la mesa de trabajo), que no es igual al planteamiento de unos días más tarde, que será la elipsis indefinida.
- También puede haber retroceso: el plano A muestra al personaje que llega a la puerta y la abre; el plano B repite la acción de la apertura de manera deliberada. Es un pequeño retroceso utilizado para dar, como en la elipsis, apariencia de continuidad.
- Cuando se habla de raccord de los planos, por razones de percepción a veces es preciso que el montador realice un retroceso o una elipsis. Son fracciones de segundo eliminadas o añadidas para que el movimiento filmado entre dos planos A y B sea lo más continuo posible.
- El retroceso temporal que aparece de forma más evidente es el flash-back. Si una elipsis puede abarcar varios años, un retroceso se plantea en los mismos términos. Y esta es la quinta y la última relación entre dos planos: el retroceso indefinido.
- Nos encontramos en el mismo paralelismo a la elipsis indefinida, y el pequeño retroceso mensurable, ya que, la amplitud del salto atrás en el tiempo es tan compleja de medir como el salto adelante.

4.3. La construcción temporal del film

En la narración clásica se suceden una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto en el tiempo. Para describir las relaciones temporales en la construcción de la película podemos distinguir entre:

- **Historia:** conjunto de hechos que se plantean en una narración. Los que se presentan de forma explícita y los que el espectador deduce de los datos expuestos.
- **Argumento:** se refiere a los espacios de tiempo que la película dramatiza. Todo lo que vemos y oímos en ella,
- A estos dos tiempos habrá que añadir el **tiempo de la proyección**; el de su duración en pantalla.

4.3.1. Orden

Los hechos que suceden en la historia pueden ocurrir de manera simultánea (el acontecimiento 1 ocurre mientras en 2 está ocurriendo) o sucesivamente (el acontecimiento 2 sucede después del acontecimiento 1). Pero los hechos de una historia pueden aparecer en el argumento de una forma cualquiera, en cuatro posibilidades generales planteadas por Bordwell en *Narración en el cine de ficción* (Paidós, 1996):

- Historia Argumento
- Acontecimientos simultáneos Presentación simultánea
- Acontecimientos sucesivos Presentación simultánea
- Acontecimientos simultáneos Presentación sucesiva

- Acontecimientos sucesivos Presentación sucesiva
- **Acontecimientos simultáneos–Presentación simultánea**

- Sucede cuando los acontecimientos simultáneos presentes en el argumento se corresponde a acontecimientos simultáneos de la historia.
- Una composición con gran profundidad ofrece este claro ejemplo; también una división de pantallas, el sonido off u otros recursos expresivos plantean este tipo de posibilidad.

- **Acontecimientos sucesivos–Presentación simultánea**

Simultaneidad en el argumento y sucesión en la historia. Se refleja cuando unos personajes ven una película o un programa de televisión donde se muestran acontecimientos previos de la historia, de manera que el acto de ver y los acontecimientos pasados se muestran simultáneos en la historia.

- **Acontecimientos simultáneos– Presentación sucesiva.**

Se suele dar más a menudo, tiene su expresión más clara en el montaje paralelo, que desde la época de Griffith ha mantenido una notable presencia en el relato fílmico.

- **Acontecimientos sucesivos–Presentación sucesiva**

La solución más habitual. La sucesión en la historia se presenta como sucesión en el argumento. Pero no siempre el argumento presenta los acontecimientos sucesivos de la historia siguiendo un orden cronológico, sino que se puede alterar el orden de los mismos. (Ver Genette).

- Gerard Genette (*Dicours du recit. Ssa de méthode*. Seuil, 1972) las llama anacronías y se clasifican en dos categorías principales en la literatura: prolepsis y analepsis, según la maniobra narrativa sitúe por adelantado en el argumento acontecimientos que en la historia son posteriores (salto adelante), o bien que en el argumento se presenten con posterioridad los sucesos que en la historia son anteriores (salto atrás).
- Del relato literario es posible trasladarlas al relato cinematográfico: flash-back y flash-forward.

El relato fílmico, al disponer de doble banda expresiva sustentada en la imagen y el sonido, puede presentar anacronías más complejas. La imagen y el sonido pueden divergir en el orden de la historia: La imagen puede estar en el presente del argumento, mientras que el sonido puede estar en el pasado (por ejemplo, un flash-back auditivo), o ambos, imagen y sonido, estar en el pasado (Bordwell, *El arte cinematográfico. Una introducción*. Paidós, 1996).

- Flash-back

Puede representar acontecimientos en el argumento desarrollados en un punto tardío respecto al de la historia. Puede representar hechos ocurridos antes de iniciado el primer hecho del argumento. Se trata de un flash-back externo. El flash-back interno si ocurrió dentro del propio límite temporal del argumento.

- Flash-forward

Constituyen apartados narrativos que no se pueden atribuir a la subjetividad de un personaje, sino conscientemente al argumento de la historia. El flash-forward representa un movimiento hacia delante del argumento.

4.3.2. Frecuencia

Distingue las relaciones temporales entre historia y argumento.

Se centra en el estudio de las repeticiones que pueden operar en las dos instancias.

El término repetición debe entenderse en un sentido más amplio, como una construcción mental que identifica acontecimientos históricos considerados como semejantes.

Basándose en estas repeticiones de los acontecimientos, Genette establece cuatro relaciones:

- Contar una vez lo que ha ocurrido una vez
- N veces lo que ha ocurrido N veces
- N veces lo que ha ocurrido una vez
- Una vez lo que ha ocurrido N veces
- Contar una vez lo que ha ocurrido una vez: es la forma más habitual y, en ella, un acontecimiento de la historia encuentra una única y singular enunciación en el argumento. Genette lo llama relato singulativo.
- N veces lo que ha ocurrido N veces: este tipo de frecuencia sigue siendo singulativa y equivalente a la anterior, ya que las repeticiones del argumento corresponde a la de las de la historia. P.ej: en una película de carretera, a lo largo de toda la narración los planos del trayecto son un elemento identificador del filme.
- N veces lo que ha ocurrido una vez: lo llama relato repetitivo. El mismo acontecimiento puede contarse varias veces, desde una perspectiva estilística, o como variación de diferentes puntos de vista. P.ej: en *Rashomon* (Kurosawa, Japón, 1950).
- Una vez lo que ha ocurrido N veces: en un único y particular fragmento del argumento se integran varios acontecimientos de la historia. Mucho tiempo he estado acostumbrado temprano (comienzo de *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust). Relato iterativo en el que una sola cosa asume varios casos juntos del mismo acontecimiento.

4.3.3 Duración

- El estudio de los efectos de la duración en el análisis narrativo se basa en las relaciones que puedan establecerse entre el tiempo del argumento (el tiempo que requiere su lectura), y el tiempo necesario para los acontecimientos en la historia.
- De la misma forma que no se puede soltar temporalmente en una película, o ir hacia atrás o adelante para ver parte de ella, tampoco se puede controlar el tiempo que le llevaría a la narración desarrollarse; para la construcción y comprensión fílmica esto tiene una importancia capital.
- En la narración cinematográfica hay tres variables: las que hacen referencia a la duración de la historia, del argumento y de la pantalla.
- Estas 3 duraciones operan en el conjunto: narración global y tiempo total transcurrido. Pero también la duración opera desde la fragmentación local de manera muy importante: partes del argumento (acciones, secuencias) y segmentos del tiempo en pantalla.
- Desde un punto de vista del conjunto se espera que la historia dure mucho más que el argumento y éste, un poco más que la duración de la pantalla.
- Muy pocas narraciones representan la totalidad de la acción.
- Desde las partes, los recursos expresivos intervienen decisivamente. La duración de un plano se asume como la duración de la acción que representa; también las escenas presentadas en continuidad espaciotemporal se apprehenden como representación fiel de la duración de la historia y del argumento.
- Es la naturaleza de las partes la que configura la duración de la historia.
- Estas tres relaciones se pueden resumir, según Bordwell (*El arte cinematográfico. Una introducción*. Paidós, 1996), de manera genérica: *Equivalencia*, cuando la duración de la historia es igual al del argumento y a la duración de proyección; *Reducción* cuando la duración de la historia se narra de forma abreviada o resumida. Y *expansión*, cuando la duración de la historia se narra aumentada.

- La equivalencia se puede encontrar en narraciones muy simples de filmes primitivos. El argumento no demanda la construcción de unos acontecimientos previos a la historia, sino que la acción se reduce a lo que se ve en pantalla.
- Esto no es frecuente, porque la historia suele sobrepasar el tiempo del argumento y el tiempo de la proyección. En *Solo ante el peligro* (Fred Zinnemann, 1952) la historia no son los acontecimientos que ocurren en dos horas, sino que se introducen otros elementos (antecedentes, el envío de Frank Miller a la cárcel, etc) que a pesar de la aproximación al tiempo del argumento y de la proyección confirman que la duración de la historia es más amplia.
- Si analizamos esta equivalencia desde una perspectiva parcial, vemos que es posible, y con frecuencia ocurre así, que la representación de un suceso se ajusta a la duración de la historia y del argumento. Esta representación se consigue mediante un plano o varios
- La narración filmica puede reducir el tiempo de la historia. Es lo más común. Cinco años o dos días, en pantalla son dos horas.
- Igualmente, algunas partes de la película puede reducir el tiempo de la historia.
- Una acción puede durar 10 minutos en el argumento y en pantalla 2 minutos.
- Otra forma de reducción de tiempo es el movimiento rápido o acelerado. Todas estas técnicas se denominan elipsis.
- Hay dos formas de acortar la duración de la historia:
- La elipsis cuando el argumento elimina fragmentos de tiempo de la historia: es el proceso operativo normal.
- La compresión. Se puede acortar el tiempo de la historia sin elipsis y el tiempo de la historia y del argumento pueden ser mayores. Este tiempo no se elude, sino que se condensa.
- Expandir la duración de la historia es otra forma de narración, tanto desde un punto de vista general como parcial. Esto supone que un hecho cuya duración sea de un minuto de la historia pueda consumir, por su composición argumental o su representación en el tiempo de rodaje, dos minutos de pantalla.
- En la expansión se distinguen dos técnicas: inserción y dilación.
- Inserción: el tiempo de la historia se extiende rellenando el tiempo del argumento; funciona de manera análoga a la elipsis.
- Dilación: el acontecimiento se expande de forma continua; la duración de la historia y la duración del argumento son congruentes; la duración de pantalla se alarga en el tiempo, un ejemplo común es el de la filmación a cámara lenta.
- Bordwell (1996, 84) resume las formas fundamentales en las que la narración puede manipular la duración de la historia:
- Equivalencia: igual a la duración del argumento y la duración de la proyección.
- Reducción: se reduce.
- Elipsis: es mayor que la del argumento, que es igual en la duración de proyección. Una discontinuidad en el argumento marca una parte de la duración de la historia emitida.
- Compresión: es igual a la del argumento y ambas son mayores que la duración de proyección. No hay discontinuidad en el argumento, pero la duración de pantalla condensa la duración de argumento e historia.
- Expansión: se expande.
- Inserción: es menor que la del argumento que a su vez es igual a la duración de proyección. Una

discontinuidad en el argumento marea un material añadido.

- Dilación: es igual a la del argumento y ambas son menores que la duración de proyección. No hay discontinuidad en el argumento, pero la duración de pantalla extiende la duración tanto de la historia como del argumento.

Tema 5: A montaxe

5.0. Montaxe. Unha visión xeral

El montaje es para muchos la esencia del cine, sin montaje habría filmación pero no narración. El montaje es la fase de creación de una película, en la que se ensamblan y ajustan las imágenes y los sonidos.

• Fases da montaxe

- Na rodaxe fanse varias tomas, as mellores pasan ao laboratorio, e o son repárase sobre una banda magnética perforada.
- Proyección para o equipo de rodaxe (os rushes) e elixen as tomas para a montaxe.
- O desdoblamento: separar as tomas válidas, que se conservarán e clasificarán por se poideran utilizarse tamén (p.e. DVD).
- Finalizada a rodaxe, empálanse as tomas elixidas na orde señalada no guiñón. Neste conxunto figura aínda cada toma totalmente íntegra cos detalles: claqueta (REPIQUE), indicadores de rodaxe, etc. (cando se fala de toma, trátase da copia positiva e da banda magnética xa utilizadas na proyección de rushes).
- O negativo non sae do laboratorio, do mesmo modo que se conservan, para evitar calquera incidente, as bandas magnéticas orixinais. Ao suprimirse as claquetas e o que non se vai a utilizar, este conxunto transfírmase na primeira montaxe da copia do traballo.
- O axudante montador anota os empalmes seguindo as indicacións do xefe montador, a lápiz sobre a película; conservación da sincronización entre as bandas, etc., cópase tamén de gardar (clasificados) os recortes sobrantes.
- O xefe montador vai construíndo a película segundo as instrucións do director. (referencia ao Hollywood clásico). Se a rodaxe foi cronolóxica, a montaxe vai na mesma orde do desglose.
- Na maioría dos casos, a montaxe consiste únicamente en facer un empalme, seguindo a orde dos elementos filmados. Xa se crea a obra a partir dos elementos filmados.
- Na montaxe vese se é necesario modificar a orde das escenas, se hai que recortar una en proveito de outra secundaria, partir un plano excesivamente longo (inxeríndolle, por exemplo, un anaco dunha toma inicial antes descartada), ou se debe introducirse un plano de separación para disimular un falso empalme. Así-facilítase a comprensión da historia, e dáselle ritmo á película.
- Rematado o proceso teremos una copia de traballo (en principio definitiva), e con certo número de bandas de son.
- A montaxe non rematará completamente, pois necesita ruidos, música, etc. O montador debe incorporalos e é bastante habitual que sexa preciso retocar máis ou menos a montaxe inicial. (Á-dem para a mezcla).

• Importancia do montaxe

- A calidade dunha película debe moito á montaxe, (a montaxe ideal é a que pasa desapercibida).
- O montador—a deber—a ser mencionado con máis frecuencia. Cócese a Henry Colpi, Jacques Doillon, David Le Mark Robson, John Sturges ou Robert Wise se non pasaran da mesa da montaxe á realización?
- O montador debe permanecer como o primeiro espectador da película; desta maneira pode xulgar as tomas basándose únicamente no seu valor narrativo significativo, e rexeitar, en consecuencia (o

que resultarÃ-a a veces difÃ-cil para o realizador ou operador jefe) tomas sen interese pero de rodaxe complicado.

- Cutting, editing, montage

- O inglÃ©s conta on varios termos, en tanto que no castelÃ;n (e no francÃ©s) so se utiliza montaje.
- Cutting designa sÃ³ a actividade de corte e de empalme.
- Editing serve para denominar o traballo intelectual e creativo (editor equivale a montador).
- Montage (de orixe francÃ©s) designa a montaxe en tanto de elemento da linguaxe cinematogrÃ;fica.

- Films de montaxe

Unha banda de imaxes realizada enteiramente na sÃ; de montaxe (agÃ;s o dos efectos especiais, tÃ-tulos,etc.) con elementos preexistentes: documentos de arquivo, noticiar pelÃ-culas antigas, pelÃ-culas de aficionado, etc., que eventualmente, se completan con documentos ou entrevistas realizadas.

5.1. A articulaciÃ³n espazo-temporal

- A montaxe Ã© o punto comÃ³n onde converxen as distintas teorÃ-as e valoraciÃ³ns estÃ©ticas do cine desde os seus comezos, Ã© un dos nÃºcleos de reflexiÃ³n na evoluciÃ³n das numerosas propostas fÃ-lmicas.
- A montaxe confronta as relaciÃ³ns de composiciÃ³n vÃ;lidas en toda obra artÃstica e especÃfica no seno cinematogrÃ;fico. SupÃ³n buscar as claves que axudan a comprender a experiencia cinematogrÃ;fica.
- O progresivo dominio sobre a montaxe significou controlar o tempo na lÃ³xica da narraciÃ³n cinematogrÃ;fica. Griffith, coa montaxe e paralelo, manifestaba un progresivo traballo na historia e un control sobre a densidade do tempo.
- A montaxe da sentido Ã; linguaxe cinematogrÃ;fica. Ã% o todo do filme, a idea.
- TÃ©nicamente entÃ³ndese por montaxe, cortar e pegar os planos para dar forma definitiva ao filme e dar continuidade Ã;s imaxes. Nos tres grandes procesos de xestaciÃ³n dunha pelÃ-cula, a montaxe ocuparÃ-a a fase final, comenzando polo guiÃ³n e continuando pola rodaxe.
- Ã montaxe dÃ;selle una posiciÃ³n mÃ;is privilexiada, para concretar, manipular e dar forma ao elaborado anteriormente. EstÃ; presente en tÃ³dalas demÃ;is fases e, pese a concretarse na montaxe, a idea de unidade do filme prevalece desde a sÃªa mesma concepciÃ³n.
- A montaxe, Ã; marxe dos aspectos tÃ©cnicos antes vistos, transfÃ³rmase nun espazo-tempo Ã³nico vencellado Ã; maneira na que o filme xera sentido.
- Espazo-tempo Ã© onde o creador toma conciencia de narrador omnisciente e transmite a sÃªa experiencia ao propio traballo
- A montaxe asume a individualidade do creador, facÃ³ndoo responsable da pelÃ-cula.
- Ã% a subxetividade plena e racional do artista, e o seu traballo Ã© o que se coÃ±ece como o tempo do filme, o discurso cinematogrÃ;fico.
- A elaboraciÃ³n dun filme Ã© un enfrontamento aos problemas concretos da construcciÃ³n narrativa e non se separa da experiencia meramente estÃ©tica ou de anÃ;lise de calquera outro medio artÃstico.
- Unha das funciÃ³ns principais da montaxe: dispor en forma da narraciÃ³n tÃ³dolos compoÃ±entes que xogan na representaciÃ³n, dando unidade Ã; heteroxeneidade dos diferentes elementos para dotar e coherencia Ã; historia.
- A montaxe soluciona a problemÃ;tica da relaciÃ³n entre os planos, da construcciÃ³n de cada secuencia e a sÃªa relaciÃ³n con outros e, da funcionalidade da construcciÃ³n interior do plano, composiciÃ³n, encadre, escala,etc., ademÃ;is das estruturas que articulan toda a configuraciÃ³n temporal da historia.

5.2. DefiniciÃ³n da montaxe

- Na montaxe interveñen una serie de elementos e funcións que lle dan carácter de organizador e ordenador significativo fílmico. A súa dimensión teórica relaciónase coa produción do filme en toda a súa dimensión. Non só os seus aspectos técnicos, referidos ao ensamblaxe de planos ou secuencias, senón tamén outros aspectos, como a dimensión sonora, os diferentes niveis narrativos, etc.
- A relación de todos os elementos significantes que configuran a película en todas as escalas conforman a montaxe.
- A montaxe é o principio que regula a organización de elementos fílmicos, visuais e sonoros, ou o conxunto de tales elementos, sumándoos, encadeándoos e/ou regulando a súa duración (Autman y otros, *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, Barcelona, 1989).

5.3. O ritmo cinematográfico

- Unha das ideas na concepción da montaxe é a do ritmo cinematográfico, cortando os planos segundo un patrón rítmico que enlaza coas variacións case imperceptibles que se enfrentan o director e o montador.
- É complexo falar das cualidades rítmicas, porque falar de duracións e lonxitudes significa falar dos contidos de cada plano.
- O ritmo so se pode entrever en pasaxes con certa lonxitude. Así, a todo, o corte dos planos e a súa estrutura non crea o ritmo dunha película, pois xurde en semellanza co tempo transcorrido dentro do plano e ver determinado, non pola duración dos planos a montar, senón pola tensión do tempo transcorrido neles.
- A montaxe é o medo técnico que fixa o ritmo, porque a película transcorre no tempo a pesar dos cortes producidos nela, e o transcurso do tempo está fixado de antemán no propio plano. Así, pesa a labor do director, a de recoller diferentes partes das que se dispón na mesa de montaxe. A elección determina o tempo que xa ven dado, e que fai que uns planos sexan descartables en comparación a outros.
- A montaxe relacionaos dunha forma natural, é para Andrea Tarkovski (*Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Ediciones Rialp, Madrid, 1991), a consistencia temporal que recorre un plano, a tensión do tempo que medra ou se vai evaporando: iso poderíamolo chamar presión de tempo dentro dun plano a sensibilidade deixa a unidade de planos diferentes pode despertar coa unidade de presión que determina o ritmo da película. A montaxe unifica todas as partes tendo en conta o tempo narrativo de cada una delas.

5.4. O Plano da montaxe

- plano é a figura que recompón o lugar que recolle, e ten por función narrativa dar coherencia a un espazo e un tempo que tenden a desintegrarse. Os elementos (actores, composición, obxectos, iluminación) que o configuran son as formas de referencia que en volverán o universo narrativo e que o espectador terá como referencia.
- Win Wenders chama acto moral ao plano:

el acto moral presente en cada plano gracias a la concepción que su responsable e hace de él, está ligado a un respeto. Es un respeto por lo que tiene que producirse delante de la cámara en el interior de un plano, y por lo que se salva haciéndolo pasar a una pantalla, siendo lo más fiel posible a la cosa que se va a presentar ahí. Creo que cada plano refleja la concepción del cineasta. Y que en cada plano se ve tanto lo que había delante de la cámara como lo que está detrás.

- Toda a coherencia dos espazos terá na iluminación o seu elemento máis definitorio. Coa luz envólvese os obxectos e os actores, dando sentido ao que se narra.
- Nos anos trinta e corenta, pola sumisión ao star system, isto apenas se daba nos planos dunha

mesma secuencia. Non importaba esa ruptura. Planos difuminados, glamurosos./

- A composición do cadro xoga un papel importante na regulación da denominada escritura clásica e, especialmente, cando a imaxe permanece inamovible ou case inamovible; o cuidado do equilibrio e da expresividade da composición no encadrado supón un tratamento armonioso do espazo. A composición interna do plano tenta centrar a atención do espectador nos diferentes elementos.
- Coa composición xerarquizamos o que vai ser narrativamente importante (distribución dos obxectos, dos personaxes, etc.) e tamén determinamos coa escala dos planos o que se vai a destacar na fragmentación do espazo realizado.
- /Cine primitivo: todo se desenvolve dentro do plano– o fora de campo non se vira; descoñecido

Cine clásico: a composición e a construción do plano converteuse no máis importante da montaxe./

5.5. A Secuencia

- A secuencia é a unidade onde todos os elementos collen forma narrativa.
 - A secuencia ten no filme un sentido máis ou menos autosuficiente pechado en si mesmo.
 - É a unidade arredor da que se desenvolve a produción do filme, a partir da cal se recompón a narración fragmentada.
 - A secuencia transfórmase no lugar onde se recompón a fragmentación dos planos.
 - Ofrece a continuidade do espazo–tempo e de movemento sobre as demais secuencias.
 - Na análise narrativa dunha película, a secuencia é o primeiro marco de estudio.
 - Na secuencia onde comezan a actuar os procedementos de narración da historia, a ordenación interior das miradas e os puntos de vista, así como o tempo na construción do filme.
 - A secuencia configura a acción do filme en 3 niveis:
- O punto de vista global, ordenando toda a información.
 - Relacionando cronoloxicamente cada una das secuencias coa antecedente e a posterior.
 - Definindo a unidade dos planos que a componen.

5.6. Funcións da montaxe

- A aparición da montaxe acadase desde una perspectiva histórica na realización de imaxes continuadas con fins totalmente narrativos.
- Os cineastas primitivos non usaban a montaxe: enfiaban cadros. Máis tarde, en 1896, compuxeron varios planos para unilos cun sentido narrativo. Cítese a Edwin S. Porter como precursor da montaxe nas películas Salvamento de un incendio (1902) e, sobre todo, con El gran asalto y robo a un tren (1903).
- O máis interesante da montaxe foi a liberación da cámara concebida como plano fixo, ao propoñer a sucesión de imaxes.
- A función narrativa é a primeira función da montaxe.
- A montaxe aseguraba o encadeamento lóxico da acción nunha relación de causalidade e temporalidade.
- Reunir planos segundo unha secuencia lóxica a cronoloxica para que a acción progrese desde o punto de vista dramático e ser comprendida polo espectador.
- **Montaxe expresivo:** a yuxtaposición de planos produce un efecto directo e preciso a través de dúas imaxes. A continuidade expresada na montaxe narrativa convértese, coa montaxe expresiva, en efecto de ruptura para o espectador ou propoñerlle ideas.
- ambas posicións conseguiron materializarse nalgúns filmes do cine silente. A maioría dos filmes proponen ambas categorías, e a feble fronteira entre ambas levou moi pronto á montaxe a producir ideas e conceptos, ademais da función narrativa.
- Toda a montaxe resulta da asociación dunhas imaxes que determinan en quen as recibe, unha idea, unha emoción ou un sentimento, diferentes si percibimos illadamente cada unha das imaxes.

- Se a montaxe é narrativa, o concepto máis transparente; se é expresivo, máis abstracto.
- A montaxe defínese, por natureza, como técnica que produce significacións e emocións.
- A función da montaxe é de tres tipos:

Funcións sintéticas: Establecese unha serie de relacións formais entre todos os elementos. Son basicamente de dúas clases:

- De enlace ou relación: desde o simple corte ata os encadeados. Tamén é importante distinguir tres tipos de raccord:
 - ◆ De mirada: cando dous personaxes se miran, un mira deica á dereita, o outro mira á esquerda.
 - ◆ De dirección: o que sae pola dereita do encadre, no seguinte plano debe aparecer entrando pola esquerda.
 - ◆ De posición: débese manter a mesma posición dos personaxes no plano primeiro e nos sucesivos.
 - ◆ De alternancia: dependendo da natureza dos contidos dos planos, esta alternancia pódese entender como simultaneidade. No caso da montaxe alternada, a función narrativa da cámara é precisamente facer esquecer esa simultaneidade presentándose sucesivamente.
- A montaxe alternada propón unha serie de retrocesos definidos para resolver o problema da superposición temporal obrigando ao espectador a reconstruír a sucesión de imaxes e a ela como dous sucesos simultáneos e lonxanos no espazo.
- Unha variante da montaxe alternada é a montaxe paralela: as accións que se amosan alternadas non son simultáneas no tempo da historia.
- Por último, noutra variación da alternancia do montaxe, se a acción converxe deica un único lugar e un único tempo ata chegar a unirse, é a montaxe converxente.
- Funcións semánticas:

Das máis importantes da montaxe.

- Pódese definir como a produción do sentido denotado como connotado.
- A denotación prátase como unha creación dun espazo-tempo principalmente descrito na montaxe narrativa.
- A connotación refírese nos diferentes sentidos que pode traer consigo a relación de dous elementos para producir efectos de paralelismo, comparación, etc.
- /Un plano dun rebaño de ovellas cunha multitude humana/.
- Funcións rítmicas: non hai relación directa entre o ritmo musical e o ritmo fílmico, porque o sentido da vista adécase á percepción das proporcións, ritmos espaciais; mentres o ouvido é máis sensible aos ritmos de duración.
- El ritmo fílmico é a combinación e superposición de dous tipos de ritmos distintos: os temporais (na banda sonora) e os plásticos (na natureza plástica da imaxe).

Tema 6: O Son

6.1. O Son da montaxe

- Non ouvimos o mesmo cando vemos e non vemos o mesmo cando ouvimos.
- Robert Bresson afirma que o son é infinitamente máis evocador que a imaxe, que se presenta

como unha estilización da realidade visual.

- O son sempre é capaz de evocar unha imaxe, mentres que unha imaxe nunca evoca un son.
- Cando a cámara encadra, realiza unha selección da realidade que, co xogo dos tamaños de plano, conduce o ollo a unha selección parecida á que realiza fronte á realidade. Algo parecido ocorre co micrófono e o ouvido.
- Conversa nun bar. Se a rexistramos será cáctico. Para que teña o valor audiovisual, haberá que gravala por separado e despois utilízalas según convenga.

6.2. O Son silencioso

- Eisenstein: El sonido no se introdujo en el cine mudo. Surgió de él. Surgió por la necesidad que invitaba a nuestro cine mudo a superar los límites de la pura expresión plástica.
- Os directores eran conscientes de que o son atopábase na imaxe e desde os inicios representaban e distintas maneiras o son na imaxe.
- Enfrentábase a un dobre problema: representar visualmente a percepción de son a través dun personaxe e destacar o son mesmo.
- Atopamos visualizacións dos sons, en especial a través de primeiros planos aos que estos concretan a atención do espectador máis próximo, favorecendo unha unión entre o ouvido e a vista.
- Estos recursos de cine silente conseguiron que a imaxe cinematográfica a través da montaxe conseguira un papel importante e significativo onde a banda de imaxe debía asumir un traballo engullido de explicación, aparte do seu propio labor de significación: inserindo planos para que se movan as cámaras dunha igrexa ou realizar unha montaxe rápida para suxerir unha sensación sonora.

6.3. El sonido sonoro

- Puede ser utilizado desde contrapunto o contraste con la propia imagen hasta provenir de una fuente que no se encuentre en pantalla, es decir, fuera de campo (sonido u/fl). De esta forma la imagen vuelve a poseer ese auténtico valor realista donde el espectador realmente oye las campanadas o donde los textos explicativos se pueden reemplazar por la voz en off.
- Segundo Marcel Martín as aportacións do son ao cine:
- Aumenta a impresión de realidade. O son e a imaxe son unha soa realidade que percibimos como presenza indivisible.
- A continuidade sonora. A acción e a banda sonora axuda a restablecer esa continuidade. O son é menos fragmentado que a imaxe e soe ter relativamente independencia da montaxe audiovisual.
- A utilización da palabra permite liberar en certa medida á imaxe da labor explicativa que tiña que realizar cos textos escritos no cine silente dándolle o papel expresivo que necesitaba representar.
- O cine sonoro inventou o silencio (Person). O silencio, mello que a música, pode nun momento marcar unha teoría dramática e a súa utilización poder ter unha labor relevante para transmitir ideas (norte, perigo, angustia ou soledade).
- As elipses de son (conversa tras dun vidro) ou de imaxe (pasos ata unha porta pechada) nas que non se ve pero non se escoita, ou non vemos a imaxe e si escoitamos o son.
- Xustaposición da imaxe e o son como contrapunto e contraste; esta relación permite crear unha chea de metáforas e símbolos.
- A música é material de grande importancia como material expresivo de calquera filme.