

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Observador invisible

Técnicas de construcción para generar sensaciones en el espectador

Alexis Morozo
Cuerpo B del PG
22/09/2015
Diseño de Imagen y Sonido
Ensayo
Historia y tendencias.

Agradecimientos

Agradezco a mis padres por facilitarme la posibilidad de estudiar, a mis compañeros de cursada, el apoyo incondicional de mi hija Chiara y a las personas incondicionales que me dieron fuerza para terminar esta carrera cuando en su momento todo se veía muy lejano.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1: Estudiando al espectador	13
1.1 Capacidades perceptivas	14
1.2 Códigos visuales, sonoros y sintácticos	15
1.3 Experiencia previa.....	21
1.4 Enunciación y punto de vista	23
1.5 Comprensión narrativa	25
1.6 Tiempo cinematográfico	27
Capítulo 2: Narración cinematográfica	32
2.1 Historia y relato	32
2.2 Contar y mostrar.....	33
2.3 Temas narrativos.....	35
2.4 Géneros cinematográficos.....	36
2.5 Técnicas de construcción	37
Capítulo 3: Elementos narrativos	43
3.1 Relato narrativo	43
3.2 La perspectiva	46
3.3 Importancia del plano	50
3.4 Campo y fuera de campo	52
3.4 Diegético y extradiegético	54
Capítulo 4: Montaje	57
4.1 Fraccionamiento de la acción	57
4.2 Definición y función del montaje	59
4.3 Tipos de montaje.....	63
Capítulo 5: Reconstrucción	69
5.1 Memento: Narrativa y montaje extremo.....	70
5.2 Psicosis: Estructura y composición.....	76
5.3 2001 Space Odyssey: Síncresis y formalidad.....	77
5.4 Citizen Kane: De la construcción clásica a la construcción moderna.....	81
Conclusión:	84
Lista de referencias bibliográficas	87

Bibliografía.....88

Introducción

“El cine es para él representación de las relaciones sutiles que se establecen entre los fenómenos más secretos de la vida.” (Andréi Tarkovsky, 2002. p.10)

El tema de este Proyecto de Graduación (PG) abarca las formas de construcción, tanto técnicas como narrativas de un film y cómo mediante éstas se puede generar diferentes sensaciones en el espectador. Se encuentra dentro de la categoría de Ensayo y de la línea temática Historia y tendencias. El trabajo realizado puede relacionarse con la materia Montaje y Edición, como así también para materias que incluyan el lenguaje audiovisual como esencia y abarque narrativas cinematográficas como Realización Audiovisual, ya que abarca los temas explicados y, particularmente, los capítulos 4 y 5 del PG, donde se tratan los temas de reconstrucción y montaje.

Este tema surgió a partir de investigaciones realizadas en diferentes cursadas durante el transcurso de la carrera y, sobretodo, en la última instancia de la misma, donde las materias teóricas fueron de gran inspiración gracias a la lectura de diferentes autores que han aportado al conocimiento mediante libros como David Bordwell, Sánchez Biosca y Sánchez Noriega.

La temática central del proyecto está orientada a partir de una idea principal que es la de transmitir sensaciones al espectador a través de los diferentes recursos con los que cuenta un realizador, especialmente alterando la percepción del público. Se considera a este trabajo relevante porque genera un aporte particular al área de estudio y especialmente a quienes realicen trabajos audiovisuales. Detalla los recursos posibles señalando de qué manera pueden ser utilizados los medios para generar determinadas sensaciones, provocar estímulos o alterar la percepción del espectador.

La idea central o el núcleo del tema planteado es la reconstrucción de algunas escenas de películas icónicas del cine para potenciar y afirmar las estrategias planteadas en aquellos capítulos en los cuales se realizan observaciones, opiniones y diversas investigaciones en el campo de la construcción técnica y narrativa.

Por lo tanto, el objetivo general es reflexionar sobre la utilización de diversos recursos constructivos y narrativos, y que mediante estos es posible alterar la percepción del espectador generando en él las sensaciones deseadas por el realizador. Por lo tanto, los objetivos específicos son conocer al espectador en profundidad para poder comprender como actúa y como percibe a través de un film u obra audiovisual, lo cual se puede apreciar en el capítulo 1 del proyecto; describir las diferentes posibilidades de narrar una historia o un hecho en particular y conocer las diferentes técnicas de construcción, sus variantes y la importancia de cada elemento que la compone para comprender los diferentes géneros, sus estilos, tendencias y su forma de construcción, lo cual se detalla en el capítulo 2; las referencias de percepción y perspectiva, donde la cámara presenta una gran importancia como el ojo perspectivístico basando las ideas en la teoría formulada por Vsévolod Pudovkin en su libro Film Technique de 1926, en el capítulo 3; y la idea del montaje como una herramienta fundamental en la manipulación de información brindada al espectador y de qué manera pueden mostrarse las secuencias para generar sensaciones precisas en el espectador, para lo cual se realizan diversos ejemplos y alternativas en el capítulo 4.

Para conocer el estado del conocimiento o del arte se realiza un relevamiento de antecedentes entre los Proyectos de Graduación (PG) de los alumnos y artículos de profesores, de la Facultad de Diseño y Comunicación, de la Universidad de Palermo.

Ara, M (2014). El sonido audiovisual (El rol perceptivo del sonido en un proyecto audiovisual.). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo entender la percepción que altera el sonido en los medio audiovisuales y se vincula a este trabajo porque trata directamente el tema de la percepción y como esto afecta al espectador.

Toro, C (2013). La Catedral (Etapa de Desarrollo de un producto cinematográfico y su comercialización). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos

Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo definir pautas para desarrollar un producto audiovisual ficcional y se vincula a este trabajo porque abarca géneros temáticos de los films lo cual es importante desarrollar para comprender lo que el espectador espera ver.

La Torre, I.M. (2014). Un universo en continua expansión (Una nueva realidad, un nuevo cine). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo realizar un análisis de los avances tecnológicos para acercar una nueva experiencia de inmersión al espectador. Se vincula de manera directa con este trabajo debido al razonamiento y análisis sobre la percepción del espectador y sus sensaciones.

Guil, M (2014). Fantasía y realidad: del texto a la imagen (La evolución de la adaptación de literatura fantástica infantil). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Posee como objetivo principal el desarrollo de un análisis evolutivo de la adaptación cinematográfica de literatura fantástica. Se vincula con el PG ya que en el capítulo 2 se menciona la importancia de la literatura y sus formas narrativas para comprender la adaptación de un campo al otro.

Bergamasco, V (2014). El Diseño Audiovisual del Star System (La construcción de identidades populares en la industria cinematográfica americana entre 1917 y 1950.). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este ensayo tiene como objetivo realizar una mirada sobre la industria cinematográfica americana. Se relaciona con este proyecto ya que, si bien focaliza su investigación en un sistema de la industria norteamericana de cine, es relevante con la mención de los géneros fundamentales de la época mencionados en el capítulo 2 del PG.

Siegrist, I (2014). El diseño de Kubrick (La función de la dirección de arte en la definición de un universo cinematográfico). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo analizar el rol de la dirección de Arte en un universo cinematográfico, y se vincula con

este trabajo ya que en el capítulo 3 se menciona la tarea del departamento de Arte y como debe actuar el dispositivo frente a las puestas en escena.

Fernández Muriano, María Sol (2014) Clasificando el cine under (La verosimilitud en el cine Clase B). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este proyecto tiene como objetivo comprender como influyen las áreas involucradas en la relación de un film al momento de componer y caracterizar un género. Se vincula directamente con éste trabajo ya que abarca los géneros cinematográficos.

Rodríguez, E (2014). Traducción Cinematográfica (Lenguaje e Hibridación). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo comprender el contexto y sus participantes, conocer y decodificar el lenguaje cinematográfico y reconstruirlo. Tiene un vínculo importante con este trabajo ya que abarca temas similares, quizás desde un punto de vista más técnico y puntual con respecto al lenguaje.

Cherutti, A (2014). El estilo Trapero (De la escuela de cine a la industria). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. En este trabajo, el objetivo principal es destacar el cine de estilo propio de un autor como Pablo Trapero. Se vincula a este trabajo ya que también hace mención a técnicas de construcción, particularmente del dispositivo.

Rodríguez Palomo, J.C. (2014). La imagen melódica (La utilización del tema musical y sus efectos narrativos en el lenguaje cinematográfico). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo. Su objetivo principal es tratar el tema musical como enfoque y pretende plantearlo como un recurso más allá del simple relleno. Se vincula directamente con el capítulo 3 de éste trabajo, en el cual se trata el sonido como recurso para modificar la percepción.

De la bibliografía utilizada se tomarán como principales referentes a David Bordwell (La narración en el cine de ficción), Andrei Tarkovsky (Esculpir en el tiempo) y a Sánchez Noriega (El análisis del film) para exponer las diferentes herramientas de construcción y modelos narrativos que utiliza el cine con el objetivo de generar distintas sensaciones en el espectador. También se mencionan teorías y conceptos, los cuales son de gran importancia para constituir el marco teórico general del PG.

De Pudovkin se toma como concepto principal el de observador invisible y ojo perspectivístico que es de suma relevancia en este PG ya que se desarrolla a lo largo del trabajo para comprender formas de construcción basadas en la técnica y forma del dispositivo. Sin embargo, el autor que representa un aporte imprescindible para la realización de este proyecto es David Bordwell y su idea de tratar a la narración como una representación y descomponer en partes para analizar la estructura.

También se incluirán citas de realizadores como Alfred Hitchcock, François Truffaut y André Bazin para comprender distintas técnicas utilizadas en el cine, y ejemplos basados en películas icónicas que modificaron la forma de narrar como Rear Window, Inglourious Basterds, High Noon y Goodfellas.

En el primer capítulo se abordan las principales características de un espectador y cómo reacciona ante una obra audiovisual. Se determinan sus capacidades perceptivas y de qué forma generar estímulos para afectar su percepción. Los autores que fundamentan lo desarrollado en el capítulo son Casetti y Di Chio, Michel Chion, Rodríguez Bravo, Münsterberg y Jean Mitry.

En el segundo capítulo se describe la narración cinematográfica. De esta manera se comprenden sus formas y variantes de construcción, enfatizando en los diferentes géneros del cine y marcando una diferencia central entre lo que se entiende como historia y lo que se define como relato tanto en concepto literario como cinematográfico. Para abordar este capítulo se toman como principales referentes a Sánchez Noriega, David Bordwell, Gerard Genette y François Truffaut.

El capítulo tres abarca los componentes de un film y de su sistema narrativo. Detalla y explica las formas constructivas y las herramientas técnicas que posee el director para construir una obra audiovisual y refuerza el contenido del capítulo 2 explicando la importancia de los aspectos técnicos y de qué forma éstos pueden afectar a la percepción del espectador.

Los autores que fundamentan el capítulo son Pudovkin, David Bordwell y André Bazin.

En el cuarto capítulo se presenta el concepto de montaje, se describen sus elementos, herramientas y composiciones, como así también sus diferentes clasificaciones que varían según la composición general y estructura compositiva. También se realiza una mención sobre la importancia de este proceso y las amplias posibilidades que le aportó al cine a través de los años y con el avance de diversas técnicas y experimentaciones realizadas por autores que han aportado una visión distinta a la manera tradicional de mostrar los hechos de un film.

Los principales autores que se tuvieron en cuenta para fortalecer los conceptos son Sanchez Biosca Vicente, Pere Gimferrer y Andre Bazin.

Para concluir con la introducción al PG, y antes de profundizar en el trabajo, es necesario destacar que el autor considera que el texto realiza un destacado aporte a la disciplina del cine ya que permite comprender en profundidad las herramientas constructivistas y técnicas que posee un realizador para generar sensaciones en el espectador provocando estímulos y afectando su percepción. También funciona como estructura de cualquier composición audiovisual y permite comprender los aspectos técnicos con los que cuenta un realizador e intenta generar una mirada diferente teniendo en cuenta los posibles análisis estructurales, formales y técnicos como así también las diferentes posibilidades de realización con una amplia variedad de recursos que se han utilizado o bien podrían ser útiles para realizar en un proyecto.

Para terminar con el desarrollo y enfatizar la idea de manipular las sensaciones por medio de la construcción narrativa y compositiva del relato, en el capítulo 5 se incluye un

análisis detallado sobre algunas escenas puntuales o estructuras fundamentales de películas como Psicosis de Alfred Hitchcock, 2001 Space Odyssey de Stanley Kubrick, Citizen Kane de Orson Welles y Memento de Christopher Nolan para demostrar que realizando una deconstrucción se permite hacer un análisis profundo de los elementos constructivos, detallando así la forma particular de su narrativa general. Una vez realizado el análisis es posible reformular o plantear variantes sobre una escena o incluso alterar por completo el desarrollo del film para que de esta manera el espectador lo pueda percibir de una forma diferente al relato original. De esta manera, no solo se realiza un análisis del film, sino que profundiza en aspectos puntuales para reforzar las ideas establecidas en este proyecto y, sobretodo, para poder destacar la amplia diferencia entre lo que se muestra y como es que se muestra.

Para desarrollar esta propuesta se recurre a una metodología que consta de diferentes técnicas descriptivas: en primera instancia se realiza una investigación formal sobre el tema elegido a desarrollar, se complementa con un análisis e interpretación de material ya elaborado por diferentes autores que han aportado grandes conocimientos.

El objetivo es desarrollar y ampliar los conocimientos técnicos y conceptuales sobre la materia para poder realizar un análisis específico y obtener una visión profunda de cómo pueden llevarse a cabo distintas formas de composición afectando intencionalmente las sensaciones y percepciones del espectador. De esta manera es posible lograr generar diferentes variantes constructivas y compositivas basadas en las teorías e ideas explicadas en el desarrollo de los capítulos previos, y así generar nuevas sensaciones en el espectador alterando su percepción, afectando sus estímulos y modificando su conocimiento sobre el relato ocultando o revelando información dependiendo del argumento. Para ello es necesario potenciar la comprensión y el conocimiento sobre la composición general del relato y recordar que todas las decisiones afectan al resultado final generando diferentes puntos de giro, sensaciones de desconcierto y permiten guiar

la atención y expectativas del espectador a un punto específico para poder provocar las sensaciones deseadas por el realizador.

Capítulo 1: Estudiando al espectador

Para comprender la forma en la cual el cine genera distintas sensaciones, es importante conocer los elementos que causan distintos estímulos. Éstos son generados en el espectador, el cual reacciona de formas diversas ante la presencia de ellos. La acción de visionar un film influye sobre distintas percepciones que se generan a través de los estímulos, los cuales son logrados a través de la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto.

Cabe destacar que en principio, el cine mudo utilizaba a algún pianista o músico que acompañe las escenas que el público visualizaba en pantalla para crear un clima determinado. En ese entonces ya se enfatizaban situaciones con el sonido intentando sincronizar lo ejecutado en el momento con la escena concurrente en pantalla, es decir que desde un principio se comprendía la necesidad de aumentar los estímulos mas allá de lo que el espectador podía ver pero no podía oír, es por eso que se recurría a ejecutar música en vivo, lo cual conlleva a pensar en una asimilación audiovisual desde el principio de las proyecciones cinematográficas.

Mediante el proceso de percepción, un individuo selecciona e interpreta los estímulos para comprender lo que sucede a su alrededor.

En este capítulo se realiza un análisis profundo sobre el espectador, su comportamiento y como éste reacciona ante los estímulos que son afectados durante el film. También se explica la importancia del contexto en el cual se audio visualiza un film y sus diferentes posibilidades.

Para ayudar a comprender la forma en la que se comporta un espectador, no solo se explicaran las capacidades del mismo, sino que se realizarán ejemplos puntuales sobre cómo puede afectarlo el desarrollo de un film y de qué manera, el realizador, puede manipular estos estímulos mediante el control de información y como se brinda ésta al espectador.

1.1 Capacidades perceptivas

En un principio, con la aparición del cine mudo, se desarrollan importantes teorías de percepción visual. Hasta ese momento, con los Juguetes ópticos, se creía que la sensación de movimiento se generaba por medio de la persistencia retiniana. Esto explicaba como una imagen permanece en la retina una décima de segundo antes de desaparecer en su totalidad. Este concepto es fundamental para comprender el funcionamiento del cine y fue un descubrimiento de suma importancia para incursionar en aparatos que proyecten imágenes a una determinada velocidad.

Rudolf Arnheim y Hugo Munsterberg estudiaron el fenómeno de la ilusión representativa del cine y de las condiciones psicológicas que presupone esta ilusión en el espectador. Ambos, pertenecientes a las Gestalt Theory, demostraron que la ilusión del cine, donde se genera la reproducción de movimiento aparente, era explicada por una propiedad del cerebro y no de la retina. Esto era comprendido por el hecho de que cada fotograma corresponde a un espacio entre el siguiente y el anterior, el cual se encuentra vacío. Es decir que el fotograma es un elemento estático. De hecho, un fotograma es en sí una fotografía. Entre un fotograma y el siguiente existe una diferenciación espacial y temporal. Este espacio vacío es comprendido únicamente por la capacidad perceptiva del ser humano que le permite completar por medio de un proceso mental de reconstrucción. Silvie Pierre define que “la cantidad de imágenes sucesivas calculada para conseguir el salto cualitativo en la unidad continua del movimiento percibido por el espectador, había enmascarado de entrada la discontinuidad real de lo filmico: había ocultado el fotograma” (1976, p.232).

La importancia del contexto en el que se aprecia una pieza audiovisual es de suma importancia, ya que el entorno afecta de forma determinante al espectador. Por ejemplo, la situación de la sala de cine ayuda a controlar la falsa percepción de los estímulos. La oscuridad que aporta la sala comprime la información visual que pudiera distraer al espectador y aísla la película para una mayor concentración. Una vez que el espectador

se acostumbra a los niveles de luz más bajos, la fusión y el efecto de movimiento aparente funcionan con más fuerza. De esta manera, el cine capta la atención del espectador para que, en un registro organizado y verosímil, éste de sentido a lo real dentro del film. Hace uso de sus emociones y de su imaginación, así también como de su memoria para la comprensión del relato, manejo del tiempo cinematográfico y la idea de ritmo en el montaje.

En consecuencia a diversos procesos mentales, la impresión de realidad de la imagen dentro de un film se fortalece considerablemente con la ilusión de tridimensionalidad. La proyección sobre una pantalla plana a la visión humana remite una imagen bidimensional, sin embargo produce un efecto que se aplica a la percepción de la profundidad. El encuadre representa tan solo un pequeño fragmento del conjunto perceptual, en el cual existe una parte representada de forma explícita a lo largo de la narración, pero en la cual existe otra parte que permanece siempre implícita, la cual representa el espacio restante dentro del mundo posible planteado por el relato.

Los elementos formales que logran modificar la percepción de un espectador se clasifican según el estímulo que alteran. Los principales elementos son los que se denominan códigos sonoros, códigos visuales y códigos sintácticos. Estos códigos funcionan en relación a la composición de la obra.

1.2 Códigos visuales, sonoros y sintácticos

Los códigos visuales determinan las opciones de encuadre, el formato, el ángulo, la escala y la altura. Estos valores definen a la perspectiva. También, en casos de necesitar o desear exponer una perspectiva puntual, el uso de la profundidad de campo intercambiando los lentes de la cámara es de suma importancia, ya que modifica directamente lo que el espectador está observando. Si el director deseara trabajar con una distancia focal corta para puntualizar un personaje que se encuentra cerca del dispositivo y el plano es amplio, lo que suceda detrás del personaje no se verá o bien se

podrá ver borroso y sin claridad, lo cual genera intriga, suspenso incluso inquietud y frustración en el espectador que no solo se concentra en lo que sucede por delante, sino que en su mente intenta reconstruir ese mundo desenfocado que se encuentra detrás. El deseo de conocer eso que sucede mas allá de la visual aumenta con el transcurrir de los segundos y el realizador puede utilizar este recurso para impacientar al espectador o dar pistas sobre lo que será revelado mas tarde. Esta posibilidad la utiliza Hitchcock constantemente en su film Rear Window, ya que el personaje de Jefferies observa los hechos con sus prismáticos, y cuando la cámara se torna subjetiva, el foco de los prismáticos es simulado con el lente de la cámara. En esta ocasión, el espectador comprende que el cambio de foco se debe a un movimiento del personaje sobre los prismáticos y descarta el hecho de que en realidad es el dispositivo el que está detrás del truco.

También es un clásico recurso para que se presenten personajes por detrás y el foco varíe entre ambos o bien simular una cámara subjetiva sin la necesidad de quitar al personaje del plano. Al cambiar el foco y puntualizarlo sobre un objeto que se encuentra a lo lejos, el personaje que se encuentra en primer plano, de espaldas al dispositivo y con el eje de miradas de manera directa sobre éste, pasa a desenfocarse y el espectador comprende que lo que entra en foco es lo que el personaje está observando.

Otro de los puntos importantes dentro de los códigos visuales es la iluminación y los movimientos de cámara. Esto es, en gran parte, lo que genera la inmersión del espectador en un clima específico representado. La iluminación genera cambios de ánimos, estados de nerviosismo, suspenso, terror, angustia. El espectador, debido a su experiencia personal y su conocimiento previo, puede identificar situaciones dramáticas dependiendo de la iluminación. Por ejemplo, en Nosferatu, que fue el primer film de horror, la iluminación es muy puntual. Se utiliza este recurso para crear ambientes oscuros y proyectar sombras gigantescas con el objetivo de engrandecer la figura del monstruo. Es una de las características principales del cine realizado durante el

movimiento del expresionismo alemán. La realidad se intenta distorsionar, las figuras suelen ser sinuosas y los contrastes de las imágenes son altos.

Los códigos sonoros afectan de tal manera a la percepción y generan en el espectador un sentido de orientación. Mediante el sonido, el espectador intuye sucesos y percibe en qué dirección suceden las acciones, ya sea dentro o fuera del encuadre, o bien anticipa la acción.

Para Michel Chion “la imagen y el sonido, cuando se encuentran asociados generan una percepción totalmente distinta a la que produce cada uno por separado”. (1998, s/p) Introduce el concepto explicando que el espectador designa el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada. Sin embargo también es prudente aclarar que el sonido no solo enriquece una imagen, sino que modifica directamente la percepción que puede obtenerse de ésta.

Para analizar los códigos sonoros se debe tener en cuenta de donde provienen y su naturaleza.

Respecto a ésta, los sonidos dentro del lenguaje audiovisual se clasifican en voces, música, ruidos y el silencio que es la ausencia del sonido.

Las voces son muy importantes y necesitan un análisis profundo para comprender la palabra, ya que es necesario conocer el lenguaje para así poder entender con claridad el mensaje a transmitir. Esto se debe a una cuestión cultural y social.

En cuanto a su proveniencia dentro del relato audiovisual, la voz puede ser voz en off, es la que refiere a un pensamiento de un personaje o a un narrador externo y es de gran ayuda para comprender y realizar avances en la narración; voz in es la que proviene directamente de algún personaje que dialoga dentro de la escena, si bien puede no estar visible, el espectador comprende y reconoce al personaje dentro de la escena y tiene una idea de su ubicación. Cuando se oye la voz pero no se ve al personaje en la pantalla, se denomina voz fuera de campo.

Los ruidos, generalmente se los define como aquellos que generan interferencias. Sin embargo, Rodríguez Bravo opina que los ruidos se remiten a los efectos sonoros, es decir a los sonidos que no son de origen verbal ni musical que tienen valor significativo.

Teniendo en cuenta esto, es factible generalizar los conceptos en cuanto a ruidos o efectos sonoros. Se puede definir a ambos como cualquier objeto sonoro imposible de clasificar como voces, siempre que éste sea sugerente y definido.

En cuanto a su origen, el ruido mantiene las características de las voces, ya que pueden permanecer dentro o fuera de cuadro.

La música provee de climas a los ambientes y a las escenas. La percepción es afectada de forma directa y recurre a conocimientos previos para familiarizarse con los climas generados. En estos casos la música es extradiegética ya que no es posible distinguir la fuente de la cual proviene. Sin embargo, en escenas donde la música proviene de un reproductor, radio, un televisor o una banda que se encuentra tocando en vivo, ésta pasa a ser música diegética.

Para generar distintas sensaciones de ambientes dentro de un medio audiovisual se puede optar por ambientes objetivos, los cuales se construyen mediante sonidos de los cuales podemos ver la fuente de la cual provienen; ambientes subjetivos, son aquellos donde se intenta que la música, el silencio y los ruidos generen una situación emocional y ayudar a la ilustración de lo que no está visible en la pantalla. Esto es muy utilizado para prevenir al espectador de la acción que vendrá o bien proporcionar la comprensión de un recuerdo sobre un acontecimiento pasado que tenga un personaje.

Sin embargo, Michel Chion define al sonido como “El silencio, dicho de otro modo, nunca es un vacío neutro; es el negativo de un sonido que se ha oído antes o que se imagina; es el producto de un contraste.” (1998, p. 51)

Los ambientes generados pueden mutar a medida en que la escena lo necesite, es decir que un ambiente objetivo puede convertirse en un ambiente subjetivo y viceversa.

Dentro de los códigos sonoros hay que mencionar la síncrexis. Michel Chion lo define como “La síncrexis es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. “ (1998, p. 56). Es decir que los sonidos que se escuchan no siempre pertenecen al objeto en cuestión, sino que el espectador comprende y acepta ese sonido como parte del objeto, generando, en su sincronía de audio e imagen, una comunión audiovisual. Por ejemplo, el sonido que emiten los sables láser en la saga de Star Wars son completamente ficticios, ninguna persona en realidad puede saber qué tipo de sonido podría provocar un verdadero sable láser ya que estos no existen en la realidad, sin embargo, al escucharlos en el film, el espectador siente la comunión entre ambos y acepta al sonido y al objeto como un conjunto debido a su sincronización y a la síntesis. Incluso cuando el objeto no este visible, el sonido asocia inmediatamente a éste.

Este concepto permite realizar doblajes en las películas y aportar nuevas opciones a sonidos que son imposibles de captar.

Para terminar de comprender el concepto de síncrexis es importante detallar los puntos de sincronización para componer una síncrexis. Es un momento que se comprende por un encuentro síncrono entre un instante sonoro y uno visual, es decir, se refiere a un punto en el cual el efecto de síncrexis está más acentuado. Este momento puntual genera una conexión entre lo visual y sonoro que interrelaciona ambos elementos. Por lo cual se establece una condición que permanecerá a lo largo del relato en la asociación del espectador y ante la posibilidad de no poder visualizar dicho elemento, los estímulos sonoros generan una imagen acústica instantánea del mismo, por lo cual, ante la supresión de lo visual, los estímulos sonoros generan la presencia del elemento en particular dentro del relato.

El sonido a diferencia de la vista, es procesado de manera más veloz. El oído capta con anterioridad el sonido antes que la vista pueda captar la imagen. Además, la sensación

de movimiento en una imagen cinematográfica no siempre es constante, ya que existen elementos que pueden permanecer fijos. Sin embargo, el sonido, implica forzosamente por su naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo.

Otra gran diferencia entre los estímulos visuales y los auditivos es que la vista permite una mayor resolución espacial, mientras que el sonido genera una mayor resolución temporal.

La percepción del tiempo de la imagen puede ser considerablemente influida por el sonido. Según Michel Chion existen diferentes tipos de escuchas para definir los sonidos dentro de un film.

En un primer aspecto se puede reconocer una escucha casual, donde se identifica el tipo de escucha que utiliza al sonido para informarse acerca de sus motivos. Estos motivos pueden estar manifiestos en la imagen, por lo cual el sonido estaría realizando una especie de información extra sobre el objeto, o bien puede ser invisible, en la cual el sonido es la principal fuente de información. Este tipo de escucha permite manipular la información tanto visual como sonora. En el cine, este tipo de sonidos son manipulados constantemente, especialmente por la utilización de la síncrexis. Por esto se menciona que las causas iniciales de los sonidos no son las causas iniciales realmente, sino que son causas en las que el realizador quiere engañar y hacer creer al espectador de algo.

Los códigos sintácticos son aquellos que regulan el proceso de combinación de los segmentos visuales y sonoros y definen la estructura de los films. Es una primera idea de montaje, ya que organiza el material para darle forma al relato. Es lo que le da continuidad en el tiempo y construye nexos entre los códigos visuales y sonoros.

Según Casetti y Di Chio estos códigos pueden activarse dentro de las imágenes y entre ellas.

En el primer caso, actúan por simultaneidad, agregando y disponiendo elementos co-presentes en el interior de la misma imagen (visuales, sonoros); en el segundo caso, actúan como progresión, asociando y organizando elementos que forman parte de imágenes distintas (1991, s/p)

1.3 Experiencia previa

Münsterberg señala que “el cine nos cuenta la historia humana, superando las formas del mundo exterior, a saber, el espacio, el tiempo y la casualidad y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior a saber: la atención, la memoria, la imaginación y la emoción” (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1993, pág. 229).

Cuando el espectador observa un film, no solo utiliza su percepción visual y auditiva, sino que también hace referencias con su mundo cotidiano y con sus experiencias o conocimientos previos. Es por ello que, basándose en estos conceptos, el espectador se crea posibilidades y expectativas, así también como se crea o descarta diversas hipótesis durante el relato. Estas hipótesis se crean dependiendo del conocimiento previo del espectador, de sus experiencias y estrictamente de las herramientas que utilice el realizador para generar desconcierto y para esconder o mostrar información dentro del relato.

Todas las acciones de reconocer espacios, o diálogos, un conflicto e incluso comprender en su totalidad la historia de un film se debe a un conocimiento previo. Esto se debe al conocimiento, al saber, lo cual capacita al espectador para poder adoptar una posición crítica, o bien dócil, porque es reflexivo y comprende que toda representación audiovisual posee un determinado valor. Esto provoca que un espectador pueda reconocer y valorar lo que se representa, e incluso puede que desvalore o se inquiete ante un objeto ausente. Esto no es un detalle de menor importancia, ya que afecta a la acción interpretativa y a los mecanismos de identificación. Estos factores son esenciales para evitar que el espectador contemple otras posibilidades más allá de las que un realizador pretende, es decir que hay que tener en cuenta la posibilidad de limitar la capacidad de reconocer que existen otras posibilidades más allá de las propuestas por el relato.

El contexto de la ficción y el contexto de la realización del film también afecta a la percepción y a su apreciación, sin embargo no se puede evadir la relación entre la

experiencia personal y el espectáculo ficcional, ya que es esa dependencia la que moldea el discurso final, el cual consiste en la asimilación por parte del espectador. La persuasión sólo obtiene sus resultados cuando por medio de los diferentes modelos cognitivos, se logra promover una única dirección de sentido en el film.

Jean Mitry (primer profesor de cine de la Universidad de París y un teórico cuyos trabajos tuvieron un gran impacto en la teoría cinematográfica) definía a la percepción como “lo real percibido es la forma de nuestra percepción, que está determinada, es decir, enmarcada y limitada, por nuestro nivel sensorial. Percibir es construir un mundo; tener conciencia de él, es dar este mundo como objeto” (1978, p.191).

Es apropiado indicar que la percepción es subjetiva. Cada espectador tendrá una percepción diferente de otro debido a que sus sentidos visuales y sonoros actúan de distinta forma en su cerebro. Esto se debe a sus conocimientos y experiencias previas, que por supuesto, pueden ser similares o muy diferentes, y sobre todo, el impacto de estas experiencias sobre cada persona es diferente. El hecho de reconocer una situación o un objeto que remonte a una momento previo en la vida del espectador funcionará diferente para cada persona y producirá sensaciones similares o ambiguas. Por ejemplo, aquellos relatos que narren hechos verídicos sobre guerras, o contemplen creencias religiosas e incluso cualquier hecho que represente un sentido explícito puede ofender a un tipo de espectador determinado. Durante el estreno de *The Passion of the Christ* del director Mel Gibson se han producido polémicas reacciones entre las distintas comunidades judías y cristianas. Esto se debe no solo al tema central del film, sino a la violencia con que se representa la idea. Estas sensaciones completamente ambiguas son importantes a la hora de conocer al espectador y contemplar los posibles estímulos que puedan provocar.

Es por ello que el realizador debe comprender el tema seleccionado, profundizarse y evaluar de qué manera se contará el hecho en particular para tener en claro las emociones que afectará y que percepción podría tener el espectador teniendo en cuenta

su comportamiento y susceptibilidad de acuerdo a sus experiencias. Es lo que se conoce como espectador implícito.

1.4 Enunciación y punto de vista

El espectador implícito es para el realizador, aquel a quien, de cierto modo, va dirigida la película. Es decir, es el espectador que comprende el lenguaje y costumbres de una determinada cultura. El realizador pretende que este tipo de espectador posea una cierta formación y un conocimiento sobre lo que tratara en la narrativa, de lo contrario no comprenderá lo que el realizador realmente desea transmitir e incluso puede que no comprenda los temas centrales, los diferentes conflictos posibles, la idea general o el film completo. Esto se debe a que un realizador pretende que su obra sea apreciada, para lo cual debe ser comprendida de alguna forma. Aunque ésta no sea la misma idea que intentó plasmar el director, el espectador debe comprender en su mente al menos una idea sobre la obra. Por ejemplo, en el film *Inglourious Basterds* de Quentin Tarantino, el relato cuenta hechos de la segunda guerra mundial y cómo un grupo de judíos norteamericanos intentan eliminar a Hitler y terminar con la guerra. Un espectador que no conozca de historia difícilmente pueda comprender fragmentos del film o puede ser que no reciba el mensaje de la forma en la que el realizador desea. Por ejemplo, en la escena que transcurre en bar, cuando los soldados nazis se encuentran jugando cartas y la actriz Bridget von Hammersmark infiltra a los norteamericanos ocurre un hecho particular. El Major Hellstrom reconoce a los norteamericanos por un gesto meramente cultural. El soldado norteamericano pide tres vasos alzando su mano y levantando sus dedos índice, medio y anular. Esta forma de señalar es característica de los norteamericanos, ya que los alemanes lo hacen con el pulgar, el índice y el dedo medio. A pesar de que la explicación se puede observar más adelante en el relato, el espectador con un conocimiento cultural amplio, notará y apreciará el detalle al instante haciendo innecesaria la explicación entre los personajes. Estos detalles son los que, en muchas

oportunidades, al reiterarlos de forma literal para que todos los espectadores comprendan, ya sea en un dialogo entre personajes, con una voz en off o con una repetición, resulta negativo, ya que para el espectador implícito, la explicación pierde fuerza e importancia. Genera una pérdida de tiempo. Ante estas disyuntivas, en ciertas ocasiones es preferible amplificar el gesto con un plano cerrado o bien aumentando la duración del plano durante la presentación del gesto e inmediatamente apreciar lo que produce en el otro personaje. En este caso, un plano cerrado de la cara del soldado, inmediatamente después del gesto, bastaría para comprender que eso fue lo que generó que los descubrieran. Sin embargo, al acentuar el gesto de esta manera, se pierde el detalle ya que el gesto se convierte en un símbolo. Pasa a ser un objeto de análisis para el espectador y no pasa desapercibido ante una mirada rápida.

Es importante tener en cuenta el concepto de espectador implícito para poder conocer de qué manera se pueden afectar las percepciones del espectador, ya que dependiendo de su conocimiento, las formas de construcción deben ser correctas para tener en claro a quien es dirigido el material.

Para determinar la enunciación o el punto de vista de un film se conservan los conceptos de la literatura y se toma como referencia de qué forma o desde donde qué posición será contado el relato. Para ello hay que reconocer a la enunciación como algo que, si bien comprende la focalización, se encuentra por encima de la información que manejan los personajes.

En cuanto a su relación con la literatura, en cine, la enunciación se encuentra limitada por la diégesis del relato, es decir, a aquello que no queda en manifiesto sino que son ideas no explícitas que se pueden observar en la obra. De esta manera, la enunciación se conforma por diferentes focalizaciones, las cuales pueden ir variando a medida que transcurre el relato, ya que se centra en la información que manejan los personajes y el espectador.

En caso de que la enunciación posea una focalización interna, el narrador posee la misma información que el personaje del relato. De este modo se puede tratar de ideas del mismo, o bien de un punto de vista personal de éste que expresa mediante una voz de su conciencia.

También existe el caso de una focalización externa, donde el espectador posee menos conocimiento del que tiene el personaje. En este tipo de focalización existen ocasiones en las cuales el espectador ni siquiera conoce al personaje. El simple hecho de ignorar sus pensamientos ya de por sí implica una falta de conocimiento sobre el mismo o bien sobre la forma de ejecutar las acciones.

Esta disparidad perceptiva que existe entre el personaje y el espectador implica una diferencia cognitiva respecto a la función narrativa. Es por esto que, en una focalización externa se espera una aclaración final que revele la información o explique un enigma determinado.

Por otro lado, también existe la posibilidad de una focalización espectral, en la cual el espectador posee más información que la que obtiene el personaje. Esto se construye mediante la profundidad de campo y el punto de vista omnisciente. Todo en relación al término de ocularización, que define la relación entre lo que la cámara muestra, es decir, lo que observa el espectador y lo que en realidad el personaje puede ver.

Es en esta construcción detallada que sienta las bases el cine de suspenso.

1.5 Comprensión narrativa

Además de la percepción, es importante entender que un espectador piensa, y ante un film narrativo, tendrá como objetivo interpretar la historia. La información proporcionada a lo largo del film debe corresponder por su verosimilitud, lo cual genera una sensación de realidad en el espectador y se integra dentro de su comprensión por su propia experiencia. De esta manera puede confundirse o involucrarse con el resto de vivencias generando directamente una relación directa y efectiva entre realidad y ficción. Para

realizar un relato verosímil es necesario comprender factores importantes que son fundamentales para este tipo de composición. Por ejemplo, es importante naturalizar espacio de la representación teniendo en cuenta el espacio y tiempo en el cual se desarrolla la acción, el proceso causal y lineal del relato que provoca de forma directa a los mecanismos de identificación, y la importancia de ocultar el dispositivo para que el espectador no identifique los recursos utilizados y solo se preocupe por lo que el realizador le demuestra dentro del relato. Estos aspectos se repiten como un circuito constante y actúan sobre un proceso perceptivo.

El público asume que una historia se compone de sucesos protagonizados por ciertos agentes y unidos por principios específicos, así como también comparten un sentido de lo que es secundario o esencial respecto a la finalidad de la historia.

Sin embargo, la capacidad más importante desde un punto de vista constructivista, es la de completar o comprender saltos en el relato. Cuando falta información, el espectador utiliza la percepción para realizar suposiciones. En caso de que la información no se presente de forma cronológica, el perceptor intenta organizar los hechos en una secuencia.

Otra característica importante de destacar es que las personas buscan conexiones casuales entre los acontecimientos tanto en anticipación como en retrospectiva.

Todo esto conforma la comprensión narrativa que posee el espectador. Conociendo esto, mediante herramientas constructivas o recursos para revelar o esconder información, el realizador puede determinar y anticipar las hipótesis que realiza el espectador. Por ejemplo, en el film *Rear Window* del director Alfred Hitchcock, la información que maneja el espectador es completamente cuidada y detallada. Esto se logra debido a que el espectador se convierte prácticamente en el personaje principal (Jefferies), quien se encuentra inmovilizado en su departamento (de forma similar se encuentra el espectador sentado en su butaca del cine) por sus piernas enyesadas. Desde allí observa a todos los vecinos desde su ventana a través de las de ellos sin poder moverse, y lo que Jefferies

puede ver en principio, es lo que el espectador también puede apreciar. La información que tiene el personaje principal es equivalente a la que maneja el espectador. Es decir que solo a través de Jeff, el espectador adquiere nueva información. El resto de los personajes accionan de manera independiente pero es visible solo si actúan bajo la mirada del protagonista. Sin embargo, el director decide, en una escena puntual, otorgarle al espectador más información de la que obtiene del personaje. En esa escena se puede ver a Jefferies durmiendo, mientras que también se aprecia la salida de Thorwald de su departamento junto a una mujer. A partir de esta escena, el espectador tiene más conocimiento que el protagonista y puede descartar las conclusiones que realiza Jefferies, ya que es él quien desconoce la coartada, que hasta ese momento pareciera esencial, pero no así el espectador. Es así como Hitchcock, con esta escena, altera completamente la percepción del espectador y las hipótesis que éste podía discernir. Se generan nuevas inquietudes en el espectador, el cual se haya identificado con el personaje principal, sobre todo asumiendo su punto de vista como propio y su condición que lo obliga a estar sentado expectante ante las acciones, similar a una persona más en la sala de cine. Esto favorece el manejo de información del director, ya que las miradas de los personajes brindan información que puede ser determinante o errónea para que el espectador maneje hipótesis alternas. Cuando Jefferies observa a Thorwald vigilando al perro de la pareja olfateando entre las flores. Automáticamente el espectador sospecha de que ahí puede estar enterrada la esposa de Thorwald, y es mediante el cambio de miradas que se aprecia a través del dispositivo que esta información llega de forma impactante.

1.6 Tiempo cinematográfico

El tiempo cinematográfico se basa en la vertebración del tiempo según las categorías de orden, ya sea lineal, en el cual los hechos y acciones ocurren de una forma cronológica, o no lineal, donde las secuencias alternan en el tiempo y rompen el orden cronológico

con las analepsis correspondientes y sus características; la duración (elipsis, dilataciones y pausas) y frecuencias en cuanto a escenas o secuencias reiterativas en el relato. La selección y duración de la toma afectan como responde el espectador a lo que ve en la pantalla.

Mediante la repetición se pueden generar sensaciones nuevas que no llegan a completarse sin la redundancia. Por ejemplo, en películas de Chaplin, la repetición es el principal recurso para generar risas en los espectadores. Es la causa detonante del chiste. Se puede apreciar fácilmente en su obra *The Great Dictator*, la escena que transcurre en la barbería genera constantes repeticiones de acción. En principio se lo ve a Chaplin haciendo de barbero, afeitando y arreglando a un hombre. Lo divertido de la escena está en la repetición de la exageración, puesto a que sus movimientos son sobreactuados y repetitivos, como cuando afila la navaja y los movimientos bruscos al finalizar de afeitar o cepillar el pelo del hombre. Estos movimientos bruscos al final de esa pequeña acción es una repetición de acción. El espectador puede anticiparlo y lo que espera es ver la reacción que tendrá el hombre que parece ser el único que no comprende lo que sucederá luego de la rasurada suave o el cepillado lento. Todo termina con un movimiento brusco y violento que hace divertir al público. Sin embargo, la repetición y la dilatación del tiempo pueden generar ansiedad y suspenso. En *Psicosis*, el director Alfred Hitchcock utiliza en extremo la dilatación de una acción y la repetición de planos y contra planos en la escena en la cual el personaje de Norman Bates arroja el auto de Marion al pantano. En esta escena se observan 14 cambios de plano y contra plano. Primero vemos a Bates que empuja el vehículo al pantano, luego se puede ver el vehículo en el agua y comienza a hundirse; nuevamente hay un primer plano de Bates que espera a que el auto se hunda y vuelve al contra plano del auto levemente mas hundido. Este cambio lo hace en 7 oportunidades (14 planos). Claramente dilata una acción y reitera los planos para generar tensión y suspenso. El espectador se pregunta constantemente si el auto se hundirá y comienza a realizar hipótesis sobre lo que sucede

en pantalla. Finalmente el auto termina por hundirse luego de un minuto de planos y contra planos. Este recurso de dilatar la acción genera inquietud en el espectador y nerviosismo, pero justamente por el recurso de dilatar de tiempo del suceso y no por una cuestión de dispositivo. El espectador no espera que el director acelere la acción, sino que el personaje apure los hechos o que, en este caso, el auto se hunda más rápido.

También suele utilizarse el efecto de cámara lenta para dilatar el tiempo, sin embargo, este recurso no genera ansiedad, sino, quizás, asombro o busca puntualizar una acción. Es más bien es un recurso técnico para remarcar una acción increíble o sorprendente que genera un fuerte impacto visual, lo cual, en su velocidad normal sería un instante y no llegaría a apreciarse lo suficiente como para generar esa sensación de asombro en el espectador.

Distinto es el caso de directores que utilizan la dilatación del tiempo para contemplar un plano específico o una escena puntual, como por ejemplo, Stanley Kubrick en 2001: A Space Odyssey, donde las presentaciones son muy largas, incluso el film comienza con la pantalla en negro y un sonido ascendente, como un crescendo durante unos minutos hasta que finalmente aparece la imagen de los planetas y el sonido llega a su punto máximo. O bien, cuando se realiza el salto temporal de millones de años y se presentan las capsulas espaciales. Esta escena dura muchos minutos sin acciones ni diálogos, simplemente una música de fondo y diferentes planetas, naves flotando en el espacio y tripulantes que prácticamente no interactúan.

La elipsis es un recurso muy importante siempre que el espectador comprenda que se realice el salto temporal y los recursos temporales deben ser siempre claros para no perderse en la narración y mantener al espectador atento al relato. Esta elipsis puede realizarse por medio de transiciones, por corte directo, donde generalmente se utilizan códigos gráficos para indicar el tiempo transcurrido entre el corte y la escena actual; o bien con una composición estética comprensible para que durante una toma continua el espectador comprenda el paso del tiempo, por ejemplo, en el film Notting Hill del director

Roger Michell, la escena en la cual el personaje de William Thacker conversa con su amigo respecto a su amorío con Anna Scott. A continuación se lo puede ver a William caminando de izquierda a derecha por una especie de mercado o feria donde el tiempo que sucede no solo es lineal sino que se genera una elipsis demarcada por las estaciones climáticas. En principio camina con una camisa remangada y la gente a su alrededor va con mangas cortas, hay sol y la gente está de buen humor. Mientras continúa caminando, este entorno comienza a cambiar, el sol desaparece, la gente esta mas abrigada, comienzan a abrir sus paraguas y el personaje de William se coloca su abrigo sin detener su paso. Comienza a llover, luego comienza a soplar el viento mientras el personaje sigue caminando pensando en su mal de amores, en tanto al cruzar por detrás de una camioneta repentinamente el piso esta nevado, la nieve cae del cielo y la gente a su alrededor se encuentra vestida con abrigos y con gorros de lana. Finalmente la escena concluye la elipsis con la primavera, ya que al final del mercado hay flores de colores, el sol vuelve a aparecer en escena y el personaje de quita su abrigo con una sonrisa. Toda esta elipsis temporal que puede apreciarse se debe a leves transiciones formales que ocurren durante la secuencia, logrando un efecto de invisibilidad asombroso pero a su vez eficaz porque la elipsis es clara y obvia para el espectador.

Se debe definir el punto de vista y la información que manejará el espectador así como también presentar a los personajes de manera adecuada. Éstos deben generar una conexión con el espectador en donde los personajes posean características que generen cierta empatía para afianzar el relato y formar a través de ellos diferentes emociones en base a las experiencias personales de los espectadores.

Para realizar una conclusión del capítulo, es correcto mencionar entonces que el espectador es un ser pensante y el realizador debe conocer sus capacidades perceptivas para generar estímulos que produzcan sensaciones en él.

También es importante saber cómo un espectador conecta los hechos que no están explícitos en el film generando sus propias hipótesis para determinar que hechos son imprescindibles en el relato y cuáles no.

Capítulo 2: Narración cinematográfica

El cine, al igual que otras artes como ser la pintura, el teatro o la literatura, es un medio de imitación, donde lo que se muestra es la representación de un espectáculo.

La narración es una forma de representación, o más bien, se puede decir que la narración es la estructura que se adopta para combinar las partes de un todo.

Sin embargo, en el cine, la narración puede ser estudiada en profundidad y es normal que en este campo se manejen ciertos códigos que en definitiva, lo que generan es una especie de manual ante ciertas propuestas o ideas. Por ejemplo, en cine se evita mostrar información innecesaria pero se hace énfasis en alternativas paralelas a la situación en sí. La idea central de la narración es la diferencia que existe entre la historia y el relato.

En este capítulo se desarrolla una explicación conceptual y resalta la diferencia entre la historia y el relato. También se explican las principales formas de construcción narrativa y sus características principales así como también se detallan algunas técnicas para la construcción de un relato y de qué manera generar estímulos sobre el espectador.

Los principales referentes de este capítulo son Sánchez Noriega con su libro El análisis del film y David Bordwell con La narración en el cine de ficción.

2.1 Historia y relato

Historia y relato son dos conceptos similares pero a la vez muy diferentes y con una particular diferencia que hace que un film pueda tener variantes significativas en la forma de construirlo. Por un lado, la historia presenta a los hechos en orden cronológico y con detalle de cada suceso. No se puede resumir la historia ni alterar su orden, ya que la historia es lo que el realizador ya conoce y sabe de qué manera sucede, sin embargo, al realizar la obra decidirá de que manera mostrar la historia o los hechos. Es esta la principal diferencia entre ambos conceptos. El relato, a diferencia de la historia, es la manera en la que el realizador decide presentar la historia. Dentro del relato se

conforman los métodos, el orden y el modo de contar los hechos o los sucesos específicos seleccionados de la historia. También se definen que puntos resaltar o que información ocultar para generar sensaciones diversas en el espectador. El relato puede comenzar desde cualquier punto, no es necesario comenzar por el principio. Por ejemplo, el film Citizen Kane comienza con la muerte del personaje de Kane, sin embargo, mediante el recurso de reiterados flashback, el relato permite al espectador comprender como fue su vida.

2.2 Contar y mostrar

El realizador de un filme intenta impactar en el espectador y una forma muy eficaz es la de sorprender por medio de la narrativa del relato. El hecho de que el relato cambie repentinamente o que el espectador se encuentre con que todas las hipótesis formuladas durante la obra adoptan otro sentido. Por ejemplo, si se analiza el film The Sixth Sense de M. Night Shyamalan se debe tener en cuenta la gran diferencia entre la historia y el relato, entre lo que se cuenta y lo que se muestra. En este caso, la historia representa los hechos de forma cronológica como fueron sucediendo. En primera instancia se sabe que un psiquiatra llega a su casa y es asesinado por un ex paciente. Sin darse cuenta de que en realidad está muerto, el personaje de Malcolm Crowe (Bruce Willis) atiende de forma particular a un niño que ve los fantasmas de gente fallecida.

Sin embargo, el realizador decide esconder la información de que Malcolm está muerto, y con esto se genera un cambio radical en el relato. El espectador, quien a lo largo del film genera sus propias hipótesis, se encuentra con la evidencia en el final del film y es aquí donde la sorpresa impacta con fuerza. Luego, con un pantallazo breve de escenas particulares, el director permite visualizar y enfatizar los detalles que facilitan la comprensión y que en realidad, la posibilidad de que el personaje este muerto no solo es verosímil sino que ya no quedan dudas de esto, lo cual incrementa el impacto en el espectador.

Con la simple alteración de los hechos o generando una elipsis temporal, el relato modifica completamente la percepción de la historia. La información es fundamental para comprender el relato y es una de las herramientas más importantes para que el realizador impacte sobre el espectador. Es por eso que, como se menciona en el comienzo del capítulo, la información innecesaria se evita pero aquella que genere alternativas paralelas genera desconcierto y crea falsas hipótesis en el espectador, quien sin saberlo, cae en el control del realizador que manipula las acciones mediante el dispositivo, la puesta en escena, las acciones, elipsis, flashback y/o flashforward entre otros; para revelar, en definitiva, la información que solo él conoce y ha escondido durante todo el relato con hechos que distraen la acción del personaje para evitar comprender lo que en realidad sucede. Esta distracción se genera con la forma de narrar la historia, particularmente con el punto de vista. El espectador, si bien durante el relato se hace omnisciente de las acciones de Cole Sear (Haley Joel Osment), posee el punto de vista de Malcolm, ya que ambos poseen la misma información y no es sino hasta el final que Malcolm descubre la verdad al mismo tiempo que el espectador.

La narración también apoya sus bases en la perspectiva. En una obra de teatro, la perspectiva que mantiene el espectador es siempre la misma. Sin embargo, el cine logra controlar totalmente lo que se verá y lo que permanecerá oculto, enfatizar detalles y acciones o evitarlas. Esto es gracias a la posibilidad de mostrar exactamente lo que el realizador desea mostrar y enfatizar o descartar estos detalles. Por ejemplo, en una obra teatral, los actores suelen exagerar los gestos e incluso existe la posibilidad de remarcar la acción con una mirada hacia el público o el espectador. Sin embargo, en cine, el realizador elige el tipo de plano, el encuadre y el enfoque que definirá lo que el espectador podrá visualizar. De esta forma, no solo enfatiza u oculta, sino que limita la acción a lo que desea mostrar en particular.

2.3 Temas narrativos

La narración no solo abarca el relato de la historia, sus formas y métodos, sino que también incluye a los personajes y los escenarios.

El realizador no solo modifica el orden de los acontecimientos, sino que también debe describir con precisión a los personajes y los escenarios para lograr una narrativa completa en la cual, el espectador, pueda interiorizarse en el film e incluso generar vínculos o identificaciones con el entorno y los personajes. Es por ello que la descripción debe ser precisa tanto en edad, profesión, psicología, nivel social y económico y, sobretodo, la función o el rol que cumple dicho personaje en el relato.

En general, las historias giran en torno a un personaje, a los acontecimientos que se le vayan presentando a lo largo del relato y de cómo éste actuará frente a ellos. Estos cumplen la función de caracterizar al personaje, o bien, situar la acción en un espacio y tiempo, lo cual también dependerá del tema que tratará el relato, y dependiendo de éste, el mensaje se verá afectado.

Los temas funcionan como vértice de la trama del relato y se asemejan al mensaje del film. En general, estos temas abarcan la traición, el desafío, lo prohibido, la venganza o el engaño, entre otras posibilidades.

Los temas también se agrupan según los acontecimientos en relación al personaje y su ámbito, donde se encuentran aquellos temas que vertebran narrativas sobre matrimonios, religiones, enfermedades, crímenes, amistades, etc. También hay acontecimientos sobre el personaje y lo social, en el cual entra en conflicto el establecimiento o el lugar de pertenencia como ser la iglesia, el ejército, la injusticia social, lo marginal, el desempleo, la prisión, etc.

Los temas se presentan en la narración por medio de las acciones o directamente por medio del conflicto central, el cual presenta una problemática que requiere un cambio físico o psicológico que debe adquirir un personaje central.

2.4 Géneros cinematográficos

Sólo habrá discurso narrativo si éste narra una historia, de otro modo no sería un discurso en sí. Como relato, cobra vida gracias a su relación con la historia que narra; como discurso, adquiere vida gracias a su relación con el acto de narrar que lo enuncia. (Gerard Genette, 1972)

El hecho de establecer géneros a los films proviene por la simple necesidad de la industria cinematográfica. Los primeros films se limitaban a ilustrar y reproducir acontecimientos de la vida cotidiana. Sin embargo, la idea de reproducir es muy diversa al concepto de representar. Es en este último comienzan a surgir actos teatrales debido a las fantasías o las diferentes posibilidades que descubrieron algunos realizadores. Si bien la forma de representar las obras podía ser similar, el contenido se fue diversificando en relación a la aceptación o el rechazo que el público manifestaba. De esta forma comienzan a estandarizarse los modelos para dar comienzo a una industria de producción cinematográfica y asegurar la economía.

Los temas o líneas temáticas están relacionados y, en muchos casos, determinados por el contexto histórico. Esto se debe a las tendencias que surgieron a través del tiempo de tratar determinados temas. Por ejemplo, en Argentina, luego de que finalizara la ley de censura en 1984, los temas recurrentes eran sobre la dictadura militar, los desaparecidos, las torturas, las injusticias y asesinatos; o bien, en Europa, el cine postguerra mostraba las ciudades devastadas, el hambre y la pobreza y las secuelas que había dejado la batalla.

Comprendiendo esto, es posible relacionar los temas narrativos con los géneros cinematográficos, ya que hay temas específicos que se han tratado exclusivamente por un género determinado. Por ejemplo, en el cine de ciencia ficción, el tema de los extraterrestres, el viaje al espacio o el más allá son temas centrales y particulares del género.

Los géneros cinematográficos se asemejan a los géneros literarios, de hecho, se los considera una prolongación de éstos. Constituyen las estructuras que definen la

interpretación de los filmes y otorgan al espectador una idea general del tema que se tratará. Es una forma sencilla de encasillar de una manera formal las expectativas del público respecto a lo que desea ver. Los géneros cinematográficos hacen referencia a las expectativas puntuales del público y funcionan como guía para las sensaciones o emociones que se desean transmitir.

Teniendo como base cubrir las expectativas del público, el hecho de diagramar las películas por género permite facilitar la producción del cine de industria. El público ya conoce o al menos tiene una idea de que es lo que se proyectará y decide verlo o no.

Es importante mencionar que los géneros cinematográficos no solo se distinguen por los temas que abarcan, sino que también se destacan por mantener una estética. Esto se realiza para que el espectador reconozca con facilidad los géneros que comprende el cine, ya que, si bien la industria define los géneros, es el público quien los debe reconocer, ya que determinar un género depende del reconocimiento global o público más que de la percepción individual.

El género determina estructuras por defecto las cuales, el realizador, debe tener como guía al momento de concretar un film en concreto, ya que si los espectadores deben experimentar los filmes en términos del género al que pertenecen, entonces no pueden existir dudas acerca de la identidad genérica.

2.5 Técnicas de construcción

Comprender como construir el relato es algo fundamental para un realizador, sin embargo, las diferentes técnicas que se pueden utilizar son subordinadas a una acción, a un argumento. De otra manera, las técnicas no tendrían fundamento. Como bien indica Alfred Hitchcock "Rodar un film es ante todo, contar una historia. Luego se suma la técnica. Hay que sumar la técnica a la acción. Todo lo demás (movimientos de cámara, imágenes, ritmo, efectos y demás) deben sacrificarse a la acción." (1966, p. 86).

Al realizar la construcción de un relato es aconsejable tener en cuenta factores importantes para impactar de forma adecuada en el espectador. Existen técnicas básicas para sumergir al espectador en el relato y también hay fórmulas utilizadas por muchos realizadores para comprender cuál es la elección correcta de cómo se puede contar la historia en sí.

Por lo general, en cine, se adapta una historia tomando un suceso o determinados hechos importantes para construir el relato. Esto se construye mediante técnicas narrativas que se utilizarán para generar sensaciones diversas en el espectador dependiendo lo que el realizador quiera expresar.

Se reconocen diferentes tipos de narración por sus características generales, por ejemplo, la narración clásica o, como define David Bordwell, narración canónica, posee un enfoque que se centra en un personaje principal. Este personaje posee una historia, la cual se irá revelando a través del relato y mantiene un importante apego a la causalidad como motor narrativo. Enfatiza las acciones motivadas por un suceso que genera un conflicto que afecta al personaje de manera física o psíquica, lo cual define un objetivo final.

Para desarrollar el relato es necesario tener en claro cuál es el mensaje que se pretende transmitir. Luego se define el tema, que es sobre qué tratará el relato y su personaje que será el que desarrolle el tema definido previamente. La motivación de un personaje es lo que le da sentido a la trama, lo cual es la base central del relato. La trama son los hechos o sucesos que ocurren en el transcurso del mismo, y suceden generando motivaciones u obstáculos que se oponen a los objetivos del personaje. Toda esta información se debe presentar en el comienzo del relato. A pesar de que el relato va cambiando y la información se presenta de forma gradual, los personajes, sus objetivos y aquellos hechos que obstaculizan o un antagonista que pretende evitar que el personaje principal concrete sus objetivos, deben ser presentados en los primeros minutos del film. Esto

ayuda a la claridad, a que los hechos transcurran de forma diegética y el espectador comience a desarrollar sus propias hipótesis y se sienta partícipe del relato.

Como señala Bordwell “En el nivel del argumento, el filme clásico respeta el modelo canónico de establecimiento de un estado de la cuestión inicial que se altera y que debe, así, volver a la normalidad.” (1996, p. 157)

Es decir que en un film cuya narrativa es clásica o canónica, se realiza una presentación con un objeto inicial el cual se perturba con algún hecho en particular, y mediante los esfuerzos del protagonista se intenta resolver el conflicto y restituir lo alterado.

La base de la narración canónica es comenzar por la mitad, por un hecho o un suceso en particular de la historia. Por ejemplo, e incluso teniendo en cuenta de que se trata de un relato biográfico, el film Hitchcock del director Sacha Gervasi abarca en la vida de Alfred Hitchcock el momento en el que se queda sin dinero y sin productoras para realizar sus películas, tratando con fuerza sus deseos para con sus actrices y el trato que tenía con el personal de reparto. Es decir que comienza con un momento de su vida y no desde el comienzo de la historia, lo cual sería el nacimiento, su infancia, la adolescencia y así sucesivamente.

Este tipo de narración tiene como esencia la extrema claridad para que el espectador comprenda todo lo que sucede. Es por eso que en una narrativa clásica se resuelven todos los conflictos. Se manipula la información brindada al espectador para conducir la comprensión narrativa a través del relato, sin embargo, al final, todo se revela y nada queda librado al azar. Toda la trama funciona como una cadena de causa y efecto, y lo que sucede parece inevitable.

Toda información es relevante en el relato y todos los aspectos estilísticos se subordinan al argumento. Por ejemplo, en el film Rear Window, el director Alfred Hitchcock presenta al personaje principal con un paneo de la habitación donde se observan fotografías, cámaras y lentes fotográficos, lo cual determina puntualmente la profesión del personaje y define en cierta forma su personalidad sin la necesidad de apreciar acciones ejecutadas

por el personaje o bien, comentarios de otros e incluso evita perder el tiempo en desarrollar acciones para intentar conocerlo en profundidad. También se observa en los primeros diez minutos como es su situación actual haciendo referencia a que se encuentra enyesado y no puede salir de la habitación, como también se presentan los personajes secundarios y a los vecinos que puede observar a través de su ventana. Entonces toda la información que el director muestra con un pánico de la habitación resume ampliamente la presentación del espacio, de los personajes e incluso da un indicio de cómo serán los hechos o bien, a través de que mirada será producido el relato. Todos estos elementos estilísticos como los movimientos de cámara, la escenografía, los planos, angulación e iluminación se subordinan al argumento. Son elecciones personales que no dejan ningún aspecto librado al azar.

Teniendo en cuenta esta última afirmación, al momento de realizar un análisis fílmico, se debe comprender que ninguna escena es casual y que lo que el realizador está mostrando o relatando es importante para la comprensión del relato. Todos los elementos, por más mínimo que parezca aporta información al espectador sobre el relato, o bien, realiza una descripción puntual que puede ser revelado posteriormente enfatizando estos detalles. También es importante la forma en la que el realizador prolonga el plano o realiza un movimiento de cámara. Esto describe tendencias que, más allá de ser elecciones particulares del realizador en las cuales intenta plasmar su firma o su impronta, tiene un significado particular para el desarrollo del relato o bien para generar algún tipo de sensación precisa en el espectador. Por ejemplo, en el film *Prisoners* del director Denis Villeneuve, cuando el detective Loki interroga a Holly Jones pregunta por una fotografía en la que se observa fugazmente al esposo de ella. Sin embargo, durante el relato, el detective también investiga la casa de un sacerdote acusado de abusos y encuentra el cadáver de una person. En esta escena el realizador permite apreciar con claridad el detalle de su colgante o collar en forma circular. Como la escena solo dura unos segundos y la atención está situada en el detective, quien pierde

el control y amenaza al sacerdote, este detalle pasa desapercibido y es muy difícil relacionar los hechos del film con este único plano en el que se puede observar el colgante. Durante el relato se van revelando pistas que no solo confunden más al espectador, sino que no es hasta el final en el que el detective vuelve a la casa de Holly Jones y es en ese momento que el detective se detiene en la fotografía del esposo para comprender que el cuerpo encontrado en la casa del sacerdote era justamente la misma persona en retrato. Aquí el realizador hace un primer plano del retrato permitiendo al espectador apreciar el detalle a la perfección. Allí se revela el misterio y todas las pistas encajan, pero previo a esta escena, todo lo que había sucedido en la casa del sacerdote parece una escena inconexa que no aporta nada al relato, cuando en realidad, es información vital.

Como menciona David Wark Griffith el plano es lo que indica y comprende la carga dramática y es por ello que se utilizan de manera constante los primeros planos como parte fundamental de la narración fílmica. Estos se ven alternados dentro de los planos que constituyen el hilo narrativo.

A modo de conclusión se puede comprender que las formas narrativas poseen una base central que se define como el tema del relato, el cual proviene de una idea central del realizado. Esto funciona como hilo conductor para llegar a una trama definida, la cual dará la pauta al espectador para identificar al film y colocarlo dentro de un género cinematográfico.

Como define Sánchez Noriega "La idea es el concepto de fondo y de contenido mental de la historia" (2006, p64).

Por otra parte, el realizador comprende este funcionamiento y realiza, mediante diferentes técnicas, un relato particular que va llevando al espectador al conocimiento a través de ocultar y revelar información de diferentes maneras y en momentos adecuados para generar estímulos y que el espectador descarte sus hipótesis a través de los sucesos principales que determinan los distintos puntos de giro y terminar con un clímax

antes de su resolución final. Es decir que enmascarando la existencia de otras posibilidades, el discurso se plantea como el único posible.

Capítulo 3: Elementos narrativos

Los elementos que componen una narrativa audiovisual cumplen propósitos específicos y es necesario tenerlos en cuenta y conocer cuáles son antes de comenzar a narrar un relato. En base a esto se definen con claridad los elementos que conforman el relato y de qué manera, el realizador, acomoda los sucesos más importantes y como se los presentará al espectador manipulando la información y generando diferentes estímulos.

En este capítulo se realiza una definición clara y ordenada de cómo se construye un relato narrativo y qué función cumple cada elemento. También se explican conceptos necesarios para comprender de que manera afectar la percepción del espectador y, comprendiendo esto se definen las formas de composición.

Los referentes que sirven de soporte para el capítulo son Pudovkin (Film technique and Film acting), David Bordwell (La narración en el cine de ficción) y André Bazin (¿Qué es el cine?).

3.1 Relato narrativo

Los relatos narrativos se comprenden de elementos fundamentales que permiten comprender en profundidad la necesidad de un estilo narrativo. Es decir que conociendo estos elementos y analizando cada uno de ellos, se permite evaluar la necesidad del relato y de qué manera será contemplado para realizar un estilo en particular.

Los temas, por ejemplo, son el significado central de un texto. Define que es lo que se tratará en el relato, de qué manera el realizador evidencia o revela el tema, como éste es expresado a través de los personajes y de las acciones en el transcurso de las escenas. También es importante determinar como el tema seleccionado se incorpora y afecta las sensaciones del espectador debido a las condiciones sociales, sus experiencias previas, ideales políticos y religión.

Obviamente, determinados temas pueden afectar la susceptibilidad del espectador dependiendo su raza, su cultura, su edad e incluso su nacionalidad.

Por eso, el tema es un elemento fundamental para comprender los valores que comprenden a esta idea.

Otro de los elementos principales en una narrativa son los personajes. Más allá de describir su aspecto físico y psicológico, es necesario saber que acciones importantes llevará a cabo. Es necesario establecer si el personaje será representado de una forma realista o, en caso contrario, si el personaje representa una idea, una creencia o un sistema de valores hay que tener en cuenta de que manera será plasmado. Los cambios que sufre el personaje durante el relato, ya sea físicamente, psicológicamente o contextualmente, han de ser analizados en profundidad, ya que el espectador crea una conexión con el personaje desde la admiración, el rechazo, la identificación o la empatía. Por eso es importante investigar y detallar con precisión sus características y su entorno. Cuanta mayor conexión perciba el espectador con un personaje, más fácil será generar sentimientos dispares, ya que dependiendo de cada persona, la sensación, al ser subjetiva, varía con estas emociones representadas en el relato que proyecta en su mente el espectador con mayor o menor graduación dependiendo de su apego hacia éste.

Es importante realizar una selección y disposición de los incidentes que le dan el principal enfoque de la historia. Esto sería argumentar y estructurar la narración, ya que dentro de la misma pueden existir personajes que entran en conflicto entre sí, o bien, la trama puede estar impulsada por la motivación interna o circunstancias externas. Si el conflicto surge de valores o ideas hay que comprender un contraste que determine cuales son y cómo se llevan a cabo para generar un dilema en el protagonista. Los obstáculos a superar por los personajes deben ser claros desde el comienzo del relato y analizar cómo se brinda esta información, es decir, si el espectador será omnisciente en relación a los

personajes, quienes pueden o no comprender sus objetivos en principio y, quizás, lo más importante es determinar cómo será la resolución en la final.

Dentro de estos parámetros de estructura existen herramientas que ayudan a intercalar momentos del relato en relación al tiempo. Esto está ligado estrictamente a la forma de relatar la historia y al modo en que se administra la información al espectador. Se cuentan momentos dentro del relato en flashback, con un salto al pasado para comprender el presente, o si la información será dada de forma cronológica. Por supuesto que esta decisión es muy importante, ya que el flashback posee un efecto particular al revelar información previa al relato actual. Un flashback puede comprender historias dentro de otras historias, pero aún así ser comprensibles y permanecer en el relato principal. Por ejemplo, el film Casablanca de Michael Curtiz, el espectador no comprende la relación que existe entre Rick Blaine e Ilsa Lund pero alude la tensión que se genera a raíz de su llegada al bar. Sin embargo, el director decide explicar la relación que existe entre ellos mediante el recurso de un flashback, el cual narra la historia previa de ellos en otro tiempo y espacio. En este salto al pasado se los puede ver felices, juntos y en pareja. Si bien ellos se encuentran en una relación, el espectador logra deducir la connotación de que la relación no es sólida. Es este flashback donde el director cuenta otra historia transcurrida en el pasado, la cual es relevante para el relato actual. Sin esta información, hay algo que el espectador no conoce y reverbera en su mente hasta descubrir el verdadero motivo de la tensión entre ambos personajes.

Sin embargo, no solo es necesario estructurar la información, sino que también es importante conocer que detalles o hechos son importantes para destacar, cuando se responde a la incógnita principal relevantes a temas en la narrativa principal y que acciones determinan el clímax, ya que aquí se crea el punto más alto de la historia, que generalmente conduce a la resolución.

Habrá que definir en qué momentos, hechos o personajes reside la tensión en la historia. También comprender las diferentes perspectivas del conflicto para, de esta manera

modificarla mediante el dispositivo o mediante la narrativa para generar determinadas sensaciones como intriga, suspenso, sorpresa, es lo que hace necesario retener cualquier detalle crucial hasta el final.

En cuanto al contexto de la acción del relato hay distintos tipos de ajustes. Pueden ser en el mundo natural como el tiempo y el clima, la geografía, la vida animal, las diferentes estaciones y las condiciones generales. También las condiciones históricas y culturales donde se analizan las percepciones y valores de la sociedad, suposiciones, ideas o tendencias prevaletentes.

El punto de vista que está narrando la historia y cómo afecta eso a la forma en que se presenta. Puede ser el de uno de los personajes, o bien pueden existir múltiples perspectivas. Por ejemplo, el film 11:14 del director Greg Marcks cuenta una serie de acontecimientos que en principio no tienen conexión alguna entre si, sino hasta un rato antes de la media noche, cuando todos estos sucesos se encuentran entrelazados y todos concluyen en el mismo punto. Estos hechos se cuentan desde los diferentes puntos de vista de los personajes, y la historia se expande en orden cronológico inverso. De esta forma, los sucesos se van conectando medida que la noche va transcurriendo para los habitantes de la ciudad de Middleton.

Existen también simbolismos y sensaciones dentro de la trama. Un realizador utiliza las técnicas y modos de presentación como el humor y la ironía. Analiza el diálogo de forma tal que encuentra sugerencias para la actitud de los personajes. El lenguaje se puede utilizar para expresar ideas complejas, los sentidos para evocar a ideas a través de la imagen mental y el uso del lenguaje connotativo que alude a otro significado de lo que realmente es. Aquí surgen las metáforas, referencias y alusiones.

3.2 La perspectiva

“La perspectiva en sus varios sentidos emerge, pues, como el concepto principal para explicar la narración” (David Bordwell, 1996, p. 212)

La perspectiva cinematográfica se suele dar por el dispositivo, es decir, la cámara. Es el ojo perspectivístico por el cual el espectador observa las acciones. Comprendiendo esto es necesario establecer los elementos que puede alterar el realizador para modificar la perspectiva del relato.

En primer lugar, la perspectiva se presenta al espectador por medio de sus sentidos, y en cuanto al cine, la vista y el oído son fundamentales para percibir la obra.

El realizador puede alterar los planos para que el espectador modifique el punto de vista, o bien, para centrar la atención en una acción determinada. De esta manera, el realizador tiene completo dominio de lo que el espectador verá en escena y desde donde lo podrá observar. Por ejemplo, en el film Alien del director Ridley Scott, en escenas en la cual el personaje corre a través de la nave por los pasillos oscuros, el realizador decide mostrarlo desde una posición subjetiva. Una cámara que nos muestra un plano entero de la escena pero desde la mirada del personaje. Se observa como un movimiento natural de una persona que está corriendo e incluye el hecho de voltear hacia atrás para ver que lo está persiguiendo. A pesar de que podría haber mostrado la escena desde atrás del personaje, o bien, desde adelante, el impacto visual y la sensación de desesperación se genera con el movimiento de cámara que sumerge al espectador en el cuerpo del personaje principal. Además, el sonido acompaña el movimiento y la intensidad de la persecución, lo cual genera más impacto y le otorga un sentido de orientación por medio del sentido auditivo. Cuando panean los sonidos, el espectador, a pesar de no estar observándolo, comprende desde donde vienen los sonidos y esto ayuda a que el movimiento de cámara constante en la huida sea imperceptible, ya que el espectador intenta descubrir que sucede y con un plano en constante movimiento solo queda lugar para dejarse sorprender y manipular la desesperación del mismo.

Otro de los elementos a decidir es la profundidad que tendrá la imagen. Esto afecta directamente a la manera en la que el espectador perciba la escena. Puede dilatar o acelerar el hecho de revelar lo que ocurre detrás. Cuando una imagen posee mucha

profundidad de campo, también se lo relaciona con la calidad de imagen. Los fondos amplios y profundos generan una vista general del lugar, permitiendo al espectador el acceso a toda la información dentro del plano. En cambio, cuando la profundidad es poca, no se puede distinguir lo que hay detrás, sin embargo, el espectador, como ser pensante, intentará deducir lo que sucede por detrás.

Sin embargo, la perspectiva del espectador posee diferentes estudios que sientan sus bases en el dispositivo.

André Bazin explicaba que los cambios realizados desde la posición de la cámara realza algunos detalles, sin embargo, la teoría filmica no solo cumple esta función, sino que además, crea un ojo perspectivístico dentro del film el cual se denomina observador invisible. Es una técnica o una forma de construcción en la cual se toma como referencia el punto de vista de un testigo invisible dentro de la acción. De esta manera se genera una sensación de inmersión, donde el espectador comprende la escena como si estuviera en ella, desde su lugar.

Este concepto sentó las bases de teorías que ramificaron desde el punto inicial y se fueron perfeccionando. Por ejemplo, Pudovkin, en su libro *Filme Technique* realiza una detallada forma en que se puede construir el modelo del observador invisible y de qué forma puede ser eficiente para generar la sensación en el espectador de que éste se encuentra dentro del film. Explica cómo el lente de la cámara puede funcionar como los ojos de un observador invisible o imaginario dentro de la acción, y que al concentrar la atención en los detalles forzando el encuadre, el realizador obliga al espectador a observar de otra manera, con más atención y a focalizarla en algo en particular. De esta manera, el espectador se convierte en un observador atento, y es así que el realizador puede optar por realizar cambios de planos desde un punto de vista amplio a un plano más cerrado de forma imperceptible, ya que se convierte en una transferencia natural de atención que posee un observador en escena.

Pudovkin lleva esta forma de construcción a un extremo en el cual sugiere acortar el tiempo de montaje para aumentar la presencia y la excitación del espectador al sentirse un testigo invisible dentro de la acción, incluso situaba los micrófonos en lugares donde se intentaba imitar los oídos de un observador. De esta manera, el observador se convierte en un testigo móvil en tiempo y espacio dentro del film.

Esta forma de construcción se basa en estos conceptos los cuales derivan en formas estrictas como la conocida regla de 180°. Esta idea se centra en el concepto de observador invisible ya que supone que el punto de vista establecido desde el dispositivo no debe sobrepasar un eje de 180 grados que se establece como un eje de acción. En el caso de conversaciones se establece el eje sobre las miradas de los personajes.

Sin embargo, al asumir que el dispositivo selecciona y limita el punto de vista, es factible afirmar que el lente de la cámara funciona como el ojo del realizador, quien determina de que manera debe verse la obra. Los cortes y el montaje determinan su actitud emocional, por lo tanto se trata de imitar el proceso psicológico basado en el cambio de atención. Como define Pudovkin “en consecuencia, comprendemos no sólo lo que el observador invisible ve sino la forma en que interpreta el entorno” (1970, s/p).

Sin embargo, al concepto se ajustan técnicas que resultan controversiales para el nombre determinado, ya que en definitiva, la cámara puede observar un hecho desde cualquier punto de vista dentro de la escena, incluso la angulación puede ser alta, baja o, incluso, una cámara situada de forma cenital o supina sería imposible de representar como la mirada de un observador. En este caso, la cámara se convierte en un observador omnipresente. Por ejemplo, en el film *Psicosis* de Alfred Hitchcock, en una de las últimas escenas, el personaje de Arbogast ingresa a la casa y sube por las escaleras. La cámara lo toma en un plano medio con una angulación levemente contrapicado mientras sube y mantiene el tamaño del plano. Esto genera tensión y vértigo en el espectador, ya que el fondo de la escena que se ve en el piso del hotel comienza a desenfocarse y la música aumenta la intensidad. Mientras el personaje sube, Hitchcock muestra suave apertura de

una puerta que deja salir un haz de luz. Finalmente Arbogast llega al final de la escalera y en el momento en el que Norman Bates sale de la habitación con la peluca y vestido de su madre, el realizador decide posicionar la cámara prácticamente en el techo con una angulación completamente cenital y la música, que a esta altura se convierte en un Leitmotiv que se identifica con el asesino, se potencia al instante en que aparece Norman Bates. Esta posición de cámara y su angulación permite que el espectador observe toda la acción rápidamente desde un plano general en el que se ve el ataque del asesino hasta los planos medios de Arbogast siendo cortado por el cuchillo y cayendo por las escaleras.

A pesar del concepto general y de las técnicas que lo abarcan, el realizador debe comprender que ante todo, la narración no debe comenzar por la construcción técnica ni establecer el encuadre y el plano, sino que, ante todo, debe comenzar con una acción, y la forma debe adaptarse a esa acción. Kate Hamburger definía que “mientras una realidad concreta existe porque existe, una realidad ficticia existe solo en virtud del hecho de que se narra.” (David Bordwell, p11)

3.3 Importancia del plano

El plano es en esencia la unidad básica del montaje. De esta manera rompe la unidad dramática, ya que permite que el espectador observe por dentro la escena fragmentándola en planos diversos que componen la acción desde diversos puntos de vista. Es a partir de este concepto que se entiende al montaje como el núcleo de la expresión cinematográfica y no la escena.

Al montar de forma encadenada la serie de planos se generan escenas, las cuales, montadas de forma consecutivas comprenden secuencias. Todo esto debe desarrollarse según la lógica del montaje, la cual está ligada directamente con la ley de causalidad o la dinámica de causa y efecto.

Los planos escogidos por el realizador para mostrar una escena, una acción o simplemente un objeto pueden generar en el espectador sensaciones diferentes a pesar de que se trate de un mismo objeto.

La información que se oculta con un plano cerrado puede ser vital para comprender un hecho.

Los planos junto con el montaje han cambiado radicalmente la forma en la que los realizadores exponían sus relatos. Al fraccionar una acción en múltiples planos, el realizador tiene un control absoluto sobre lo que quiere mostrarle al espectador y como entregarle la información. Por ejemplo, en una escena en la cual se puede apreciar con un plano general a un hombre que se acerca a un escritorio, abre un cajón, recoge un objeto y lo guarda en su bolsillo, el espectador puede no saber con precisión de que objeto se trata. Sin embargo, si el realizador corta el plano general en el momento que el personaje abre el cajón y realiza un plano detalle o un primer plano del objeto, la información llega de manera precisa y controla por completo el aspecto dramático de la acción.

Las escenas se interrumpían exactamente con un propósito, analizar un episodio de acuerdo con la lógica material o dramática de la escena. (...) la mente del espectador acepta de manera absolutamente natural los puntos de vista del director, los cuales están justificados por la geografía de la acción o bien por el énfasis cambiante del interés dramático. (André Bazin, 2005, p24).

El cambio de plano debe ser imperceptible a los ojos del espectador para evitar distracciones y que éste permanezca atento a lo que ve en pantalla, por lo cual, el hecho de alternar planos de manera consecutiva debe contener una variación de tamaño. Es decir, que de un gran plano general se puede ir a un plano medio, y de éste a un primer plano o un plano detalle. Estos saltos son imperceptibles para el ojo del espectador, los cuales también funcionan de manera inversa. Cambiar el plano de una acción pero mantener el mismo tamaño solo genera un salto en el punto de vista el cual rompe el raccord y la sensación de observador en la escena. Este salto distrae la atención del

espectador revelando el uso del dispositivo y evidenciando un error de composición dentro de las pautas establecidas por el cine clásico.

Otra de las grandes utilidades de la diversidad de planos es aquella de establecer un lugar físico sin estar precisamente en ese lugar. Cuando en un film se ve un plano general de un establecimiento, por ejemplo, la Casa Blanca. En el plano siguiente la escena transcurre en el interior y el espectador asimila al instante que ese interior verdaderamente pertenece a la Casa Blanca. O bien, para hacer un salto de un país a otro, solo es necesario situar en un primer plano un mapa con el nombre del país donde supuestamente ocurrirán los hechos siguientes. Al producirse el corte, el espectador comprende que el salto espacial ya fue realizado y que la escena transcurre automáticamente en aquel país.

También es importante reconocer emociones mediante las expresiones o gestos de un actor y esto se logra enfatizando esas características con planos cortos. Un primerísimo primer plano permite apreciar todos los gestos del rostro de un personaje. Sin embargo, para enfatizar aún más, se puede optar por un plano detalle. Por ejemplo, en el film *Un perro andaluz* de Luis Buñuel, en la escena que se encuentra afilando la navaja, se observa a la luna que es atravesada por una nube y a continuación se une de manera formal con el primer plano de la navaja cortando el ojo. Es una escena muy fuerte que no tendría el mismo impacto desde un plano entero o un plano general.

3.4 Campo y fuera de campo

Para lograr afectar correctamente la percepción del espectador y poder guiar su atención hacia donde el realizador desea es importante definir y comprender los conceptos de campo y fuera de campo.

Todo lo que se ve en pantalla y se encuentra delimitado por la misma en un mismo espacio y tiempo define el campo cinematográfico.

Es importante considerar que para un realizador, el fuera de campo son aquellos elementos que no son visibles en la toma, en pantalla, lo cual se selecciona. Es decir que el realizador decide que dejará fuera del campo visual para fortalecer el relato y la escena. Sin embargo, el espectador, a pesar de no observar esa porción que se encuentra fuera de la pantalla, tiende a completar en su mente la escena completa, incluso más allá de las limitaciones del encuadre. Si en pantalla se ve parte de un bosque, el espectador ampliará los límites del mismo en su mente más allá de lo que se encuentra delimitado por la pantalla.

Estos conceptos contienen un gran valor diegético, ya que facilitan la comprensión del relato y permite al realizador mostrar situaciones desde diferentes puntos de vista y a su vez comprendiendo ese espacio que no se ve en pantalla pero se recrea en su mente.

Los elementos fuera de campo no siempre se presentan con anticipación, sino que se existen factores que se encuentran dentro de la escena que ponen en evidencia a aquello que se encuentra fuera de campo, como por ejemplo sucede con las miradas en off, en donde los personajes hacen una mirada hacia alguna dirección evidenciando algo que sucede más allá de lo que el espectador observa en pantalla. El corte y el plano consecutivo permiten asociar inmediatamente que lo que se muestra está relacionado con la dirección que evidenció la mirada del plano anterior.

Otro de los factores fundamentales que evidencian acciones fuera de campo son los estímulos sonoros. La percepción por medio de los sonidos generan un espacio amplio que abarca toda la escena incluyendo lo que ocurre alrededor del plano y el espectador no puede observar pero imagina lo que es. Por ejemplo, el film *La Ciénaga de Lucrecia Martel* es un film que constantemente utiliza el recurso del fuera de campo para crear un clima constante de amenaza que termina siendo fundamental para generar situaciones inquietantes en el espectador. Genera tensión en un clima que, de por sí, es inquietante y asfixiante. Si bien hay numerosas escenas con el recurso de fuera de campo, la más destacable es lo que ocurre en la que Luciano cae por las escaleras. En un principio se lo

ve bebiendo un vaso de agua pero el ladrido de un perro que aparentemente proviene de la casa de los vecinos se presenta como amenaza de un peligro. Luciano a partir del ladrido es que sube por la escalera para trepar hasta la pared y cuando pisa el último escalón cae de la misma a la cual subió atraído por los ladridos del perro.

Los estímulos auditivos son, quizás, los más impactantes para revelar información que se encuentra fuera de campo. Expande la escena y sumerge al espectador dentro del film.

3.4 Diegético y extradiegético

La diégesis es un proceso mediante el cual se desarrolla un mundo ficticio que obedece a sus propias reglas. Noel Burch define la diégesis como “un sistema racionalmente selectivo de intercambio simbólico. Este sistema ha tenido un lógico proceso de elaboración, de tal manera que es posible encontrar, aplicando un punto de vista diacrónico, la superación sucesiva de una serie de umbrales diegéticos.” (1987, p247).

Comprendiendo el concepto de diégesis se puede asociar inmediatamente al cine con este proceso, ya que los films no reproducen la realidad, sino que es una construcción mental de un espectador. El dispositivo se convierte en un elemento diegético fundamental ya que establece el punto de vista, y los movimientos de cámara como los travelling y paneos potencian el concepto de diégesis.

En la narración cinematográfica, la diégesis se genera puntualmente en las elipsis o en escenas inconclusas, ya que es donde el espectador recrea en la mente su propia hipótesis de lo que ocurre. Por ejemplo, en el film Inception del director Christopher Nolan, en la última escena se observa que el personaje de Dominick Cobb pone a girar su perinola y se va con sus hijos. Sin embargo, el plano se cierra dejando al espectador con la imagen de la perinola que gira, tambalea pero continúa girando y repentinamente corta la escena. El final del film debería ser claro, la perinola no se detiene. Sin embargo la diégesis hace que el espectador debata el final al ver tambalear la perinola y decidir si esta cae o no, si el personaje se encuentra en un sueño o si realmente despertó.

Sin embargo, en cine se definen los estímulos sonoros como diegéticos o extradiegéticos según su origen. Todos los sonidos provenientes de una fuente real dentro del relato son sonidos diegéticos. Es necesario conocer y ver de dónde proviene el sonido en sí. Los sonidos extradiegéticos son aquellos que no se conoce la fuente de la cual provienen, como por ejemplo la voz de un narrador en off.

Si bien se definen por sus características, un sonido puede convertirse y cambiar su clasificación y pasar de ser un sonido extradiegético a un sonido diegético o viceversa. Por ejemplo, en el film Kill Bill del director Quentin Tarantino, en la escena en la que el personaje Elle Driver entra al hospital para terminar con el personaje de La Novia, se puede ver que suena un silbido proveniente de Elle, sin embargo, luego de unos planos el sonido comienza a intensificarse y se agregan otros instrumentos. También se puede apreciar que el personaje de Elle ya no hace el gesto con su boca por lo que el sonido, que en principio era diegético, pasa a ser un sonido extradiegético porque la fuente sonora se pierde y pasa a ser música de fondo.

Michel Chion hace una distinción entre lo visual y lo sonoro indicando que en el sonido

No hay ni marco ni continente preexistente: pueden añadirse, además, tantos sonidos como se quiera simultáneamente, unos a otros, hasta el infinito, sin encontrar límites. Por añadidura, estos sonidos se sitúan en diferentes niveles de realidad: entre la música de acompañamiento convencional, por ejemplo, que es off, y el diálogo sincronizado, que es diegético. Mientras que el marco visual sólo se sitúa casi siempre en uno de estos niveles a la vez. (1998, p59)

En conclusión los elementos que conforman a la narrativa cinematográfica definen el relato y afectan la percepción del espectador generando diversas sensaciones según su construcción y dependiendo de la forma en la que éste percibe los sucesos.

El realizador posee herramientas muy importantes y puntuales para manipular los estímulos que provocará el relato más allá de la perspectiva que genera el dispositivo y no solo manipula lo que está en pantalla, sino que también controla los elementos que se encuentran fuera del campo de visión del espectador, quien genera las hipótesis en su

mente mediante la información que otorga el realizador para comprender aquellas acciones.

Capítulo 4: Montaje

El montaje es la herramienta más expresiva que posee el realizador para generar en el espectador las sensaciones deseadas. Mediante el montaje el realizador reconstruye el relato rodado y de esta manera selecciona y elige lo que se verá y de qué manera, que es lo que irá primero y como quedará conformado el film.

En este capítulo se desarrolla el concepto de montaje en referencia a la percepción y los estímulos que modifica en el espectador. Se plantea como una herramienta fundamental en la manipulación de información brindada al espectador y de qué manera pueden mostrarse las secuencias para generar sensaciones precisas en el espectador.

También se explicarán los diferentes procesos y técnicas del montaje a través del tiempo. El principal referente para la composición de este capítulo es Sanchez Biosca Vicente (Teoría del montaje cinematográfico) y se mencionan conceptos e ideas de Alfred Hitchcock en el libro publicado por François Truffaut (El cine según Hitchcock).

4.1 Fraccionamiento de la acción

El montaje surge principalmente como una necesidad. El realizador en principio contaba con un solo punto de vista para contar el relato, y la acción debía suceder dentro de los límites del encuadre. Es por ello que surge la necesidad de ampliar la escena para que, en principio y por una cuestión imperiosa, la acción pueda tomar parte más allá de los límites del cuadro. Edwin Porter es considerado el primer cineasta en realizar un montaje. Porter fraccionaba la acción por una necesidad física debido a que la acción sucede más allá de los límites que puede alcanzar la toma. Ante esta necesidad de mostrar acciones prolongadas durante diferentes escenarios se generan las primeras secuencias, es decir, al modificar el punto de vista, es decir, el plano, la escena se modifica por la necesidad de espacio físico. Este conjunto de escenas que transcurren en diferentes espacios constituyen secuencias que contienen diferentes unidades narrativas.

Su film *The Great Train Robbery* plantea por primera vez una narración completa de una acción y tensión dramática. Sin embargo, Porter fraccionaba el relato en diferentes planos que solían ser planos generales con algún paneo como movimiento de cámara. Tomaba un punto de vista amplio para poder observar toda la acción. Es decir que mantenía la idea general de una vista amplia similar a una obra de teatro donde toda la acción se pueda realizar a la vista del público y, los cambios de plano se debían pura y exclusivamente a una necesidad física, el fraccionamiento de la acción permite, en este caso, prolongar los límites del encuadre.

Por el contrario, David Wark Griffith, fraccionaba la acción por necesidad gramática, es decir que su búsqueda por fraccionar la acción, no solo permite desarrollar acciones que ocurran sobrepasando los límites del encuadre, sino que permitía la posibilidad de contar una acción desde diferentes puntos de vista aunque ésta suceda en el mismo espacio.

Cuando Griffith comienza a generar cortes para alternar los planos dentro de una escena, construye una acción narrativa. De esta manera alterna los puntos de vista brindando al espectador una visión completamente diferente de lo que sucede, puntualizando lo que se muestra y aquello que se quiere ocultar y comienza a desarrollar el montaje para contar desde diferentes posiciones una acción según el relato. Griffith, a diferencia de Porter, comprendía que una secuencia cinematográfica debía estar formada por planos incompletos rodados desde diferentes puntos, y cuyo orden y selección serían elegidos según el dramatismo de la escena. Con este concepto no solo propone una nueva forma de mostrar un relato sino que establece la idea de que un plano posee una carga dramática y es por eso que otorga privilegio al primer plano por sobre el plano general o el plano panorámico que se utilizaba anteriormente. También establece por primera vez la forma tradicional de representar los pensamientos de los personajes mediante un primer plano como primera instancia y luego, con un corte directo se representa el pensamiento del mismo. Estos son recursos que establece por medio del montaje,

comprendiendo su composición y pensando el montaje antes del rodaje para poder generar invisibilidad en el corte entre los planos.

Como señala Gimferrer "A partir de Griffith, el cine se convierte en un lenguaje narrativo estructurado según los módulos de la narrativa decimonónica, en el que el montaje alterna las diversas posibilidades del plano, desde el primer plano hasta el plano general" (1999, p11)

Es decir, mediante el hecho de fraccionar la acción, ya sea por una necesidad física o por necesidad argumental o gramática, se comienza a utilizar el recurso de montaje, el cual otorga amplias posibilidades para la forma en la que se efectúa el relato en relación a la historia. No solo es una forma de contar, sino que permite representar lugares específicos sin la necesidad de que éstos sean rodados precisamente allí, permite prolongar o acortar los tiempos del relato, generar nuevas ideas como representar ideas o pensamientos de los personajes o bien, recuerdos o proyecciones mediante flashback o flashforward.

4.2 Definición y función del montaje

Como define Sanchez Biosca Vicente el montaje es "el hecho de cortar y pegar los distintos fragmentos del copión rodados para dar a la película su forma definitiva o, mejor dicho, con el fin de dotar a las imágenes de continuidad discursiva." (1996, p19).

Es uno de los últimos procesos en la creación de un film y le otorga a éste su forma definitiva.

La capacidad expresiva que posee el montaje puede afectar diferentes estímulos y generar sensaciones diferentes en el espectador. Es un proceso importante en el cual muchos realizadores piensan incluso antes de rodar una escena. De hecho, para realizar un montaje invisible hay muchos factores que deben ser tenidos en cuenta antes de rodar, como por ejemplo la continuidad que abarca tanto la iluminación como el vestuario, utilería y escenografía, los planos escogidos y las posiciones de cámara. El montaje,

entre sus funciones tiende a preservar la continuidad de los planos. Esta continuidad es lo que se denomina *raccord*. Este concepto determina que los cortes y los cambios de planos deben ser imperceptibles para el espectador. Cuando el corte se hace imperceptible existe el *raccord*. Es por eso que el trabajo de un continuista es fundamental para generar la idea de un montaje invisible. En muchas obras, si se estudia con detenimiento, se pueden encontrar errores o saltos de continuidad tanto en vestuario, movimientos e incluso escenografía, por ejemplo, en el film *Jurassic Park* del director Steven Spielberg, hay una escena puntual en la que los dos Jeeps quedan frenados delante de la jaula donde se encuentra el T-Rex. En esta escena se puede apreciar la gran jaula con un parque amplio donde alimentan con una cabra al dinosaurio. De repente, cuando el parque se queda sin electricidad, se puede observar al dinosaurio que sale de la jaula rompiendo el cerco eléctrico y comienza a atacar a los personajes que se encuentran dentro de los vehículos. El error escenográfico se produce cuando el dinosaurio, una vez que sacude los vehículos y los voltea, comienza a empujar a uno de estos hacia donde previamente se observa que esta la jaula del T-Rex, sin embargo, el parque amplio que se observa en un principio es reemplazado repentinamente por un barranco profundo. El dinosaurio empuja el Jeep hacia el barranco y los personajes deben descender por un árbol y de esa manera escapar del animal, que queda en el nivel superior.

Es decir, los errores de continuidad son frecuentes e incluso, en este caso en particular, es posible que al director no le haya preocupado el detalle, por más grosero que parezca, con tal de aumentar la tensión y el dramatismo en la escena, pero también cabe destacar que este error sucede por una necesidad del argumento y de intensificar el drama, lo cual deja la posibilidad de una decisión previa o de un juego del director que comprende que el espectador, en el momento de tensión olvidará el hecho de que el barranco jamás estuvo allí y se dejara seducir por la acción que sucede en pantalla en ese preciso

momento. Si bien el raccord no se rompe por la discontinuidad en los planos, si se rompe debido a una discontinuidad escenográfica.

Otro de los problemas que se pueden apreciar en un film que rompa con el raccord es el salto de eje. Cuando el espectador observa una acción o una conversación entre dos personajes ubica mentalmente más allá del encuadre donde se encuentra cada uno de ellos. Si el director modifica el encuadre y muestra a los personajes desde el lado contrario, se pierde el raccord porque modifica directamente el punto de vista del espectador colocándolo en una situación similar al reflejo en un espejo. Esto descubre al dispositivo haciendo evidente y la construcción de la escena y es un salto que provoca desconcierto en el espectador quien no debe perder el hilo de la conversación o de la acción y se ve alterado por el salto. Por ejemplo, en el film *High Noon* del director Fred Zinnemann, en la escena que transcurre en el bar se puede ver al personaje Will Kane conversando con otros y se sitúa a la derecha de la pantalla, sin embargo, el director por medio de un corte directo cambia el plano y lo coloca a la izquierda de la pantalla y, obviamente, hablando con el otro perfil.

El concepto de raccord surge con el objetivo de explicar el tratamiento de un montaje que genere una continuidad y que resulte comprensible y suave. Sánchez Biosca Vicente sienta las bases de sus escritos en los cuales desarrolla este tema derivando en la opinión del director británico Karel Reisz donde define el objetivo del raccord y cuál es su finalidad. "Practicar un montaje suave significa unir dos planos de modo que la transición no dé lugar a un salto perceptible y la ilusión del espectador de ver un fragmento de acción continua no sea interrumpida" (Karel Reisz & Gavin Millar, 1953, s/p).

Para generar la suavidad entre cada plano hay algunas técnicas que ayudan a que la acción del corte sea imperceptible. Una de las pautas es que el corte del plano debe realizarse en medio de una acción. Por ejemplo, en *Psicosis* del director Alfred Hitchcock, la famosa escena de la ducha posee muchísimos cortes y cambios de plano, sin embargo son imperceptibles por el ritmo y por el momento del corte en sí. Puntualmente en los

planos del cuchillo, se observa la mano alzada y en el momento que desciende para apuñalar a la víctima es el preciso instante en el que se realiza el corte. El plano siguiente es un plano corto con algún gesto de dolor del personaje y luego vuelve a verse el movimiento del cuchillo de forma ascendente para proseguir con un movimiento descendente y volver al corte.

Se generan los cortes en mitad de la acción para evitar poner en evidencia la técnica, lo cual hace al espectador consciente de la composición cinematográfica. Es lo que se denomina *sintaxis* y define a los planos ligados entre sí de manera perfecta.

La idea de que los planos sean interrumpidos en el instante de movimiento de manera que los planos siguientes recogen dicho movimiento desde otros emplazamientos.

En muchas ocasiones, el montaje es utilizado para determinar la estructura del relato y modificar el film completamente a lo que, en principio, era su narrativa. Utilizando el montaje se pueden construir una estructura circular, la cual se caracteriza por comenzar de la misma forma en la que finaliza el relato. Esto puede suceder con la misma imagen, con alguna frase o bien con el mismo tiempo y espacio. Es lo que ocurre, por ejemplo, en el film *Citizen Kane*, en el cual, el relato, comienza con la muerte del personaje y finaliza en el mismo momento teniendo en cuenta la salvedad que sirve para revelar la gran incógnita que funciona como motor durante todo el film que es el significado de la palabra *Rosebud*.

También se puede establecer un tipo de narrativa en espiral, la cual posee como principal característica un tema en particular que se va desarrollando a lo largo de todo el film y que, en definitiva, posee un final abierto, ya que no cierra por completo y queda a libre interpretación del espectador. El ejemplo más claro es el de *Memento*, donde a pesar de su forma particular de contar los hechos, el tema siempre es el mismo y la narración da vueltas alrededor de éste sin concluir definitivamente ni dar un cierre a la historia.

4.3 Tipos de montaje

Existen diferentes tipos de montaje, los cuales cumplen diferentes funciones y aplican a situaciones en las que el realizador decide mostrar de una forma en particular una idea, un hecho, una escena o un detalle. Es por eso que existe una clasificación que determina los diferentes estilos y tipos de montaje los cuales se utilizan para mostrar diferentes situaciones.

En principio es necesario comprender que las categorías que advierte el montaje se deben a su objetivo principal.

El montaje narrativo, como lo define su nombre, tiene como objetivo desarrollar un relato narrativo, es decir, relata acciones o una serie de acontecimientos que darán forma al relato en sí. Comprende a otros tipos de montaje dentro de su categoría y se caracteriza por relatar los hechos en forma cronológica, o como alternativa utilizar los recursos de flashback para realizar un salto al pasado o un flashforward para un acontecimiento futuro, pero siempre dota a estos recursos de forma narrativa y continua, es decir que estos recursos no generen saltos de tiempo en el relato cronológico conocido como el presente del film. Por ejemplo, Casablanca del director Michael Curtiz, es una película clásica lineal con un montaje narrativo que permite un flashback cuando Rick Blaine se queda solo en el bar y recuerda su relación con Ilsa Lund.

El montaje lineal continuo, por ejemplo, se caracteriza por mostrar una acción que se desarrolla con una unidad de tiempo y lugar. Los cortes de cámara proponen una selección de momentos significativos. Es habitual este tipo de montaje para representar una conversación convencional. Los cortes establecen la idea de un plano y contra plano. Es recomendable que los cortes se realicen durante la acción y no cuando ésta termina. En este caso, no cortar cuando finaliza el dialogo sino antes de esto y en el contra plano se mantiene el eje de miradas, es decir, la cámara no sobrepasa el eje de 180° establecido por la ubicación de los personajes. También puede existir una referencia del personaje que se encuentra de espaldas que ayuda a mantener el raccord entre los

cortes. Por ejemplo, en el film Manhattan del director Woody Allen, en la escena que se encuentran conversando cuatro personas en el bar Elanie's, el realizador comienza con un plano de establecimiento mostrando la ventana del bar con el nombre pintado sobre esta. El corte continúa con un plano que establece la ubicación de los personajes en una mesa circular y el mozo les acerca la carta. A continuación hay un primer plano de un personaje mirando de forma diagonal a la posición de la cámara y comienza la conversación, el corte se produce mientras este personaje continúa su diálogo y el primer plano consecuente evidencia la posición de Tracy que se encuentra frente a él de forma diagonal. Luego se produce otro corte en el momento en que Tracy desvía su mirada hacia su izquierda poniendo en evidencia la posición de Isaac quien es el que responde. A continuación y por último, nuevamente es el eje de miradas lo que evidencia la posición de Emily a quien se la observa con un primer plano y su mirada posicionada en diagonal hacia su izquierda. Finalmente el corte conlleva a plano medio que termina por aclarar las posiciones de los personajes en la mesa. Las dos mujeres están de espaldas a la cámara y en frente de ellas están los dos hombres conversando. No es necesario establecer la posición si se mantiene un orden de planos detallados que evidencien con la mirada de los personajes la posición de los mismos. Sin embargo, para evitar alguna duda, el realizador decide abrir el plano y mostrar al espectador la posición de los personajes en la mesa.

El montaje lineal condensado comprende distintas etapas de una anécdota o proceso que se suceden en diferentes épocas, etapas o lugares. Pueden realizarse constantes saltos al pasado o bien al futuro.

El montaje conceptual tiene como base una estructura totalmente liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Los planos que ocurren de forma sucesiva no tienen intención de formular una estructura lógica de los sucesos. Es más bien establecer una idea o un concepto. Las imágenes pueden ser completamente dispares y conforman una

sucesión que, en su totalidad, tiene una coherencia psicológica e ideológica en el espectador. Suelen utilizarse a partir de analogías o contrapuntos.

Este tipo de montaje tiene que ser original y comprender el concepto de forma clara, de esta manera puede afectar los sentimientos y sensaciones del espectador.

También denominado montaje asociativo, cada imagen del plano tiene un significado concreto. Cuando se aprecian dos planos consecutivos pero diferentes imágenes aparecen nuevos significados, superiores a los de imágenes individuales. La asociación aparece en la mente del espectador. Esto surgió de un experimento realizado por el realizador ruso Lev Kuleshov, quien superpuso dos imágenes diferentes para generar una sensación. Por ejemplo, el plano de un hombre mayor sonriendo con la vista hacia el horizonte, seguido de manera consecutiva por el plano de un niño jugando, puede generar la sensación de ternura o de apreciación. Sin embargo, si se mantiene el mismo plano del hombre mayor y en el siguiente plano se observa a una mujer joven con un gesto de disgusto, la sensación que genera es de desagrado y el hombre se convierte, para el espectador, en un señor pervertido. A pesar de ser el mismo plano, lo que altera la sensación es el plano consecuente con este. Con este método se pueden crear escenas inconexas aparentemente que, unidas por un montaje, pueden transmitir ideas abstractas o sentimientos.

Otro de los recursos que utilizan muchos realizadores es el montaje rítmico, el cual se realiza basándose en la longitud teniendo en cuenta la duración de los planos y su composición de acuerdo al encuadre. Intenta potenciar el impacto psicológico en el espectador con una sensación confiada al ritmo en la que se deforma la realidad de alguna manera, ocasionando que el ritmo real de un suceso se retrase o acelere según lo que el autor quiere provocar. La idea de realizar un montaje adecuado sugiere que todo debe tener un ritmo adecuado. Pero la longitud de los fragmentos, la mayor o menor velocidad o interés de su contenido, las diferencias de composición visual entre unas y otras permiten crear secuencias cuyo ritmo está especialmente pronunciado. Se utilizan

las repeticiones, cámara rápida, cámara lenta, destiempo y otras características de ese género. Esto altera las sensaciones. Durante una persecución, el cambio constante de planos en un ritmo acelerado genera ansiedad y desesperación aumentando el drama y potenciando las sensaciones del espectador. Sumado a esta composición de planos cortos y medios en una velocidad de corte apresurada, una música que genere tensión incrementa aún más la sensación en el espectador. Por ejemplo, en el film *El acorazado Potemkin* del director Serguéi Eisenstein, la escena de las famosas escaleras de Odesa, la música establece un ritmo que acompaña la acción y los pasos de los soldados y las personas al bajar las escaleras no encuentran un ritmo sincronizado con el ritmo de los cortes. Sin embargo la intensidad y la aceleración de los cortes se generan con el cochecito que va cayendo por las escaleras. Esta acción funciona como desencadenante de una aceleración progresiva de los pasos de los soldados.

Quizás uno de los tipos de montajes más utilizados es el montaje paralelo. Este tipo de montaje une dos o más líneas narrativas, las cuales pueden encontrarse de forma cronológica o no. En general relata sucesos que transcurren y se desarrollan a un mismo tiempo, pero en distintos lugares. De esta manera se genera una asociación de ideas en el espectador. El objetivo principal es hacer surgir un significado a raíz de su comparación. Una característica es su indiferencia temporal, donde no importa que las diferentes acciones alternadas sucedan en tiempos diferentes o muy distantes entre sí.

Por ejemplo, en el film *The Godfather* del director Francis Ford Coppola, en la secuencia del bautismo se puede observar un claro ejemplo de un montaje paralelo. Comienza con una escena en el interior de la iglesia con su respectiva música, se puede observar en los cortes que encadenan otras escenas de personajes que están realizando sus acciones respectivamente. Uno está preparando un arma, otro se encuentra en la barbería, el sacerdote procede a bautizar al bebé y, tanto la música como las palabras del sacerdote se escuchan en todas las escenas de esta secuencia. A medida que va concluyendo las oraciones, la música comienza a realizar un crescendo que concluye con dialogo

específico en la oración del sacerdote y retoma con los asesinatos que suceden paralelamente a la acción en la iglesia.

Similar podría decirse que es el montaje alterno, aunque la diferencia puntual es que las líneas narrativas que se cuentan se unen en un punto.

También existe la clasificación que es determinada por la duración de los planos. Aquí el montaje puede ser analítico, el cual contiene planos cerrados y de corta duración y se analizan los hechos estudiando las partes y creando un ritmo acelerado en la sucesión para que esto sea más expresivo y psicológico.

También existe la posibilidad de que el montaje sea sintético, donde los planos son largos y amplios donde la visión del espectador es completa. No requiere de un análisis pero si de una duración mayor en el plano para que el espectador pueda observar todos los elementos.

Como define Eisenstein “Cada pieza de montaje (plano, escena, secuencia, acto), no existe como algo aislado, sino como representación particular del tema general” (1989, p23).

En modo de conclusión se puede identificar al montaje como una herramienta fundamental para provocar estímulos en el espectador. Permite alternar entre varios relatos y generar sensaciones acelerando o disminuyendo el fraccionamiento de acciones. Le otorga al realizador la facilidad de ocultar el dispositivo mediante los cortes en movimiento y generar transparencia en el film. La suavidad de los cortes produce el *raccord*.

El montaje determinará la forma final del film y, sobretodo, es el proceso que define como se construirá el relato de los hechos. El realizador puede contar los hechos de forma paralela, alterna o incluso intercambiar el orden de las escenas. De todas maneras, es importante decidir el montaje antes de rodar determinadas escenas para que los cortes puedan realizarse sin complicaciones.

Es en este proceso de montaje donde el realizador decide no solo donde se harán los cortes, sino también de qué manera se realizarán las uniones entre los planos. En primera opción y la más común es realizar la unión de planos por medio de corte directo, sin embargo, muchos directores como es el caso de George Lucas en la saga de Star Wars, define la unión de planos que determinan el comienzo de una nueva escena con transiciones o cortinillas. Estas formas pueden ser mediante fundidos en cadenados, donde la imagen del plano anterior se funde con la imagen del plano posterior; por medio del barrido, que es cuando una imagen pasa a la siguiente mediante un movimiento panorámico rápido y las imágenes se funden de forma borrosa hasta permanecer la imagen siguiente; o bien las cortinas, como en el caso mencionado de Star Wars, que son transiciones poco convencionales y artificiales. Éstas se suelen suceder con formas que se expanden visualizando el plano posterior dentro del plano anterior agigantándose hasta ocupar la pantalla por completo.

Capítulo 5: Reconstrucción

En este capítulo se utilizan ejemplos de distintas películas para reforzar lo explicado en los capítulos anteriores realizando una deconstrucción de escenas puntuales y reformulándolas para generar nuevas sensaciones en el espectador alterando la construcción de las mismas. Es una forma de puntualizar diferentes herramientas que pueden modificar completamente la percepción del espectador con respecto al film y ayuda a comprender desde la práctica que, más allá de las estructuras establecidas por el cine clásico y determinadas reiteraciones en las técnicas constructivas a lo largo de la historia, hay alternativas que por más experimentales que resulten en un principio, pueden transformarse en un punto de partida para comprender otras formas de desarrollo de una idea, un concepto o incluso un film en su totalidad.

La idea es utilizar los recursos desarrollados para intentar modificar el film y que en base a esta nueva idea se generen sensaciones diferentes en el espectador manipulando los estímulos mediante nuevas opciones y alterando el punto de vista.

También se realiza un análisis general del film en base a las teorías y fórmulas desarrolladas en el PG tanto en composición como en la narrativa, teniendo en cuenta que son películas que incursionaron con nuevas técnicas y que se diferencian del resto por su aporte al arte desde un punto de vista propio del autores, convirtiendo estos films en hitos del cine.

Teniendo en cuenta estas alternativas en cuanto a composición, es importante realizar un análisis sobre estas principales características que destacan el material y generan sensaciones diversas en el espectador, para así poder evaluar nuevas alternativas y poder discernir entre el concepto aplicado por el director y las nuevas formas de construcción contempladas para encontrar variantes. Este capítulo plantea expandir el conocimiento sobre las ideas básicas explicadas a lo largo del proyecto, analizar nuevas

variantes y comprender diferentes alternativas constructivistas, por lo que se hace necesario el análisis puntual sobre estos filmes seleccionados.

5.1 Memento: Narrativa y montaje extremo

Este film es escrito y dirigido por el director Christopher Nolan. Es un film complejo en cuanto al análisis, ya que, como es tendencia en algunos de sus filmes, intenta despistar y desorientar al espectador en todo momento creando ideas falsas que se van descartando a lo largo del film. Sin embargo, hay determinadas escenas o imágenes inconclusas que permanecen en la mente del espectador incluso cuando el film haya concluido.

En Memento se debe tener en cuenta desde un principio que se trata de un film completamente moderno por su composición. Incluso se destaca el montaje y la disposición estética, donde se utiliza como parte del argumento y ayuda a la comprensión de un relato complejo. Esta complejidad radica en la linealidad narrativa y en el montaje. El director invade psicológicamente al espectador obligándolo a generar nuevas hipótesis a medida de que transcurren las secuencias, en las cuales la nueva información brindada es vital para comprender como prosigue el relato.

Esto se debe al conflicto constante que comprende el espectador ante la crisis cronológica de los hechos. La linealidad del relato condiciona al espectador, ya que éste no solo observará los hechos en sí, sino que pone en funcionamiento su propio ingenio para poder descifrar y dotar de coherencia todo aquello que está presenciando.

El espectador formula constantemente puntos de vista completamente subjetivos y se convierte en lo que aparentemente es el único elemento capaz de destramar el relato con una mirada omnisciente pero tramposa, ya que la información que dispone el espectador es acotada y funciona estrictamente para mantener el juego de la confusa narración.

Sin embargo, a pesar de todos los procesos por los que pasa el espectador, el relato se comprende solo en el final, donde se conforma la completa linealidad narrativa.

Esta sensación es generada no solo por la estructura del relato, sino por el montaje expresivo que mantiene de forma constante a través de todo el film.

En la primera escena, el realizador anticipa lo que será la pauta del relato y la principal característica del film. La escena completa funciona como una especie de metáfora de lo que ocurrirá con la linealidad narrativa, ya que en principio, el realizador presenta una fotografía de las antiguas cámaras Polaroid en primer plano con la mano del personaje sujetándola. La fotografía se ve nítida, pero a medida que la mano la agita va perdiendo esta nitidez y se va oscureciendo hasta desaparecer. Hasta este punto el espectador comprende el hecho como una acción extraña pero normal. La escena pareciera transcurrir de manera lineal sin alteración. Sin embargo, para revelar el hecho de que las acciones están ocurriendo de manera inversa, es decir, como una especie de rebobinado, el realizador muestra la fotografía salir desde la cámara. Con esta acción precisa, el espectador comprende que los hechos de esta secuencia ocurren con el tiempo invertido. En definitiva, el film altera constantemente los hechos de manera temporal y espacial. Sin embargo, la primera escena del film que transcurre con tiempo inverso generaliza la idea de que no es el principio del relato. Se genera una sensación de confusión en el espectador, quien hasta ese momento no comprende que acaba de presenciar el cierre narrativo de la obra.

Así como sucede en esta breve secuencia, la información que se brinda al espectador es muy gradual y en retrospectiva. La escena siguiente transcurre en blanco y negro con el personaje desorientado. Se puede oír la voz en off que no comprende lo que sucede ni donde se encuentra, deliberadamente es lo que se genera en el espectador. La sensación de incompreensión y de ansiedad por comprender se acentúan en cada secuencia, las cuales funcionan como una especie de piezas de rompecabezas que debe completarse.

Luego de estas dos escenas completamente asiladas sin relación espacio temporal, el director realiza un fundido a negro y comienza, la primera escena con un sentido lógico

en cuanto a la narrativa y el espacio y tiempo, la cual sucede en color y concluye justo antes del final de la primera escena del film. Y a pesar de que esa escena se mostró con el tiempo inverso, es decir rebobinada, el espectador la ejecuta en su mente de manera lineal y cronológicamente adecuándolo a los hechos. Es donde el espectador comprende quien es quien en este relato. Es el momento en el cual se presentan brevemente los personajes y cuál es el principal conflicto de Lenny.

Hasta ese momento, el realizador le facilita herramientas de comprensión al espectador de forma estilística. Son estos elementos, como la escena en blanco y negro, los cuales separan los hechos y comienzan a delimitar la relación espacio temporal. Se identifican las escenas contiguas de las aisladas a partir de la estética, y teniendo en cuenta que los hechos ocurren de adelante hacia atrás, es un recurso útil para orientar al espectador dentro de lo que es un relato que en un principio requiere de atención y análisis para comprenderlo.

También es importante destacar que el realizador crea con este tipo de narrativa una sensación de intriga constante en el espectador, quien no sólo se pregunta por sobre lo que ocurrirá, sino que necesita imperiosamente entender la razón por la que ocurren los hechos. Incluso se destaca este cuestionamiento con cada despertar del personaje, el cual generalmente se encuentra perdido en un espacio nuevo al cual no recuerda haber llegado y se genera el interrogante sobre ese espacio y tiempo en el cual el personaje se encuentra.

Las respuestas generalmente se encuentran en los hechos reveladores que se encuentran representados en fotografías instantáneas que toma el personaje sobre las personas que interactúan con él para poder recordarlos, aunque como esto no es posible, las notas que se encuentran detrás de la fotografía son una especie de guía para comprender quien es cada personaje que irá apareciendo en el relato. Esta información que se brinda a medias y de forma escasa aunque concisa confunde incluso más al espectador. A medida que transcurre el relato los interrogantes sobre la narración

aumentan porque la principal intriga radica de donde proviene esta información detrás de las fotografías, y las secuencias siguen intercalándose con escenas en blanco y negro en las que el personaje principal habla por teléfono. Estas escenas aisladas pero frecuentes hacen dudar al espectador sobre el tiempo en el que transcurren. Si las escenas en color son aquellas que narran el relato de manera inversa, el espectador debe comprender en que tiempo ocurren las escenas en blanco y negro.

También se van registrando recursos que el espectador puede asociar claramente, como por ejemplo los fundidos a negro después de cada secuencia, las cuales se entienden como actos que cierran donde inicia la escena anterior que representa el acto consecutivo de la acción que se desarrolla. Estos actos son las piezas de un rompecabezas que se irá armando de atrás hacia adelante y la transición de los fundidos a negro hacen comprender al espectador que concluye una pieza para dar comienzo a otra.

Los códigos narrativos, el metalenguaje que ofrece el director es comprendido por el espectador. Las decisiones estilísticas que facilitan la comprensión hacen de un relato complejo algo comprensible. Por ejemplo, el espectador, al distinguir la diferencia de color entre las escenas, no solo comprende que son aisladas, sino que comienza a vincularlas y a recordar que aquellas escenas que transcurren en blanco y negro poseen una continuidad entre ellas y, que a diferencia de las escenas a color, estas suceden hacia adelante, de manera normal. Los hechos transcurren de manera cronológica en las escenas en blanco y negro y es algo que el espectador ya comprende y asocia. Capta la atención constantemente al intercalar escenas que aportan nueva información al espectador y que le permiten desarrollar nuevas hipótesis sobre lo que sucede. También se hace concreta la descripción de los personajes, aunque a su vez se establecen nuevos interrogantes con la aparición de sus tatuajes, los cuales funcionan como desencadenante de otras acciones que transcurren en paralelo. Por ejemplo, el tatuaje que menciona a Sammy Jankis activa nuevas escenas mediante un flashback en el que

se narra la historia de un hombre el cual posee el mismo padecimiento que Lenny. Estos hechos se irán contando de manera aislada y en bloques, lo cual complementa la información que ya posee el espectador. De hecho, las escenas de Sammy Jankis explican en principio el motivo y la idea de tomar nota detrás de las fotografías de los personajes.

En cuanto a la focalización del film se puede identificar como interna y fija, debido a la información y los hechos, el espectador sabe lo mismo que Lenny en relación al relato de manera inversa. Sin embargo, los personajes como Teddy y Natalie saben más de lo que sabe el espectador y que, naturalmente, lo que sabe Lenny. De hecho, el personaje de Natalie se presenta tanto al espectador como a Lenny como una persona confiable que intenta ayudar al personaje a resolver su conflicto, sin embargo, en una escena puntual se puede ver como ella aprovecha la situación de Lenny para sacar provecho y resolver sus conflictos personales.

Continuando con el relato, el film apresura los hechos llegando al clímax en donde se descifran los interrogantes principales.

Las escenas en blanco y negro pasan a desarrollar la información más importante y a generar dudas en el relato que sucede en color. Llegando al final, una de estas escenas genera el tan necesario giro narrativo. Se puede apreciar durante el flashback la muerte de la esposa de Sammy, quien fallece luego de reiteradas inyecciones de insulina aplicadas por su esposo quien obviamente no recuerda haberlo hecho debido al problema de pérdida de memoria de corto plazo. Sin embargo, más allá de la sensación de impotencia que genera en el espectador, la escena se hace estremecedora cuando Sammy aparece sentado en una silla, la cámara hace un travelling para acercar el plano y se puede apreciar a una persona que pasa por delante de la cámara. En ese momento y por tan solo un instante ya no es Sammy quien está sentado, sino Lenny. Esta notable interferencia en cuanto a la estructura narrativa es un recurso que no distrae al espectador porque el corte es instantáneo incluso si el espectador se percata de esto lo

sorprende y le informa lo que en todo momento pudo haber intuido pero nunca pudo verlo evidenciado en el film, y es que los flashback que remitían a la historia de Sammy Jankis, es en realidad la historia de Lenny, es decir, Leonard Shelby. De todas formas, si el espectador no pudo apreciar esta interferencia, más adelante, en el relato, se confirman las sospechas con una escena puntual de Lenny pellizcando a su esposa en la pierna, justo en el lugar donde Sammy le aplicaba las inyecciones de insulina a su pareja.

Y finalmente, cuando en realidad la historia del relato debería comenzar, se puede ver como Teddy en realidad le hace ver la realidad. Le cuenta sobre Sammy y le explica quien es el que asesinó a su esposa. En ese momento, Lenny decide mentirse a sí mismo para ser feliz y escribe detrás de la fotografía de Teddy la frase que condiciona todas las decisiones del personaje: "No creas sus mentiras".

Un tema difícil de analizar es la última imagen de Lenny con su esposa en la cama y un tatuaje en su pecho que no está presente en toda la película. Es un hecho completamente aislado, alternativo a los hechos que se representan en el relato y que tiene como único objetivo distraer, desorientar o, lo que es más importante, hacer imaginar al espectador, ya que el concepto cinematográfico no solo es lo que el espectador puede ver en pantalla sino aquello que su mente genera en relación al relato representado y por cuánto tiempo este perdura en su mente.

Para experimentar una reconstrucción este film complejo en cuanto a su narración, lo primero que se puede plantear es una reformulación en cuanto a la forma de contar la historia, es decir, modificar el relato. ¿Qué sucedería si el film comenzara por el final del relato y por el principio de la historia? Seguramente no funcionará del mismo modo que lo hace con los hechos contados de manera inversa. No serían los mismos estímulos y las sensaciones del espectador serían distintas. El interrogante de conocer el porqué suceden las acciones pasaría a intentar comprender directamente que es lo que sucede y como finaliza el film, en el cual se desarrollarían otras variantes para mantener la tensión,

como por ejemplo, manteniendo oculta la información sobre Sammy o generando tensión en cada elipsis producida por la pérdida de memoria de Lenny.

Considerando la escena del final, en la que Lenny se encuentra en la cama con su esposa y el tatuaje en el pecho, quizás podría considerarse como un flashback en blanco y negro al principio del film, luego de la primera escena. Adoptaría otro sentido. No es lo último que ve el espectador, no dejaría pensante al mismo pero lo obliga a recordar constantemente.

5.2 Psicosis: Estructura y composición

Psicosis es, quizás, el film más extraño y desconcertante del director Alfred Hitchcock. Sin embargo, es considerado una obra maestra del suspense por sus increíbles formas de presentar las escenas. La cámara de Hitchcock es muy particular y el montaje resulta esencial para transformar una escena simple en algo original y manipular las sensaciones del espectador. El ejemplo más claro y por demás conocido es la escena en la que el personaje de Marion es asesinada en la ducha. Lo sorprendente de esta escena son los diferentes ángulos de cámara y la cantidad de planos utilizados para dilatar la acción y, sin la necesidad de mostrar exactamente lo que sucede, el director logra penetrar la mente del espectador creando una idea de lo terrorífico que es el ataque. En ningún momento se ve una apuñalada profunda ni al cuchillo entrar y salir de la piel, sino que es el sonido de los violines los que hacen que cada corte parezca brutal.

Para realizar esta escena se utilizaron más de 50 planos los cuales, ya en el montaje, fueron seleccionando y componiendo. Se puede apreciar el ritmo rápido de la acción con el cambio de perspectiva, hay planos detalle, primeros planos y movimientos tan veloces que cortan sin concluir, como es el brazo con el cuchillo. La acción parece nunca terminar, se muestran todos los detalles de un asesinato. Desde la aparición sorpresiva del asesino, los movimientos, la reacción de la víctima, los gritos, el agua cayendo por la ducha, la sangre invadiendo la bañera. Toda la escena es considerada una obra maestra.

Hitchcock en el libro de Truffault define a Psicosis como un film que impactó mucho en el espectador y no por alguna escena en particular, sino que “No es un mensaje lo que ha intrigado al público. No es una gran interpretación lo que ha conmovido al público. No es una novela de prestigio lo que ha cautivado al público. Lo que ha emocionado al público era el film puro” (1967, p243).

El impacto en el público, como bien resalta Hitchcock, no solo está en la escena más violenta del film, sino que esto ocurre desde un principio y desde la forma del relato. En principio la historia aparente es la de una secretaria la cual se roba cuarenta mil dólares que su jefe le había entregado para depositarlo en su cuenta bancaria, y huye con el dinero hasta un hotel solitario en medio de la ruta. Hasta ese momento llevan casi treinta minutos de film y el personaje principal enfrenta lo que serán un suceso de complicaciones, sin embargo, en la primera amenaza real, el personaje principal es acuchillado en la ducha en una escena magnífica. El espectador se desconcierta por completo, comienza otro relato. El punto de vista cambia por completo y esos minutos de película aparentan ser completamente en vano. Sin embargo el espectador no siente que el film finalizó. Se queda con el personaje de Norman Bates y con el hotel. Como si éste materializase la enfermiza relación entre un pasado fatídico y un presente carente de cualquier futuro.

5.3 2001 Space Odyssey: Síncresis y formalidad

Este film de Stanley Kubrick es considerado como uno de los más extraños en la historia del cine. Esto se debe a que, dependiendo el punto de análisis, puede resultar un film extraordinario, o en caso contrario, es probable que genere sensación de frustración y desagrado.

En principio cabe destacar que en cuanto a los aspectos técnicos y artísticos es un film excelente, ya que ofrece un relato completamente convincente de lo que son los viajes en el espacio. Esto se debe a su compleja realización en cuanto a lo que se puede apreciar

dentro del encuadre. La escenografía es futurista y los elementos que pueden apreciarse están pensados para destacar. Ningún elemento queda librado al azar. También están los elementos estilísticos como los vestuarios utilizados que son totalmente verosímiles para el tipo de narración futurista que se cuenta en el film. Otro punto importante para destacar en cuanto a la verosimilitud de este futuro lejano es el efecto de falta de gravedad. Todos estos elementos están muy cuidados a lo largo de todo el film y es por eso que se destaca la increíble tarea del director artístico del film John Hoesli. Sin embargo, este film posee determinados momentos en los cuales se torna extremadamente lento para el público en general por su narrativa aparentemente inexistente y la gran dilatación temporal que realiza para cada presentación o para cada escena, la cual merece una apreciación particular. Esto se debe a que Stanley Kubrick desarrolla su propia visión sobre lo que es la naturaleza humana en toda su expresión desde el comienzo hasta un ser evolucionado. La forma de mostrar esta evolución y el ciclo de la historia de la humanidad es muy particular desde su visión y por momentos resulta complejo comprender lo que el autor intenta describir con su creación.

Para comenzar el análisis hay que destacar dos tipos de tramas que contempla el film, ambas son independientes y se pueden considerar paralelas entre sí.

En principio, el film anticipa el relato de la evolución humana y el comienzo de la era del hombre. El film comienza hace millones de años, en la prehistoria con un grupo de simios anteriores a la raza humana y completamente primitivos. En un momento aparece un extraño monolito negro, el cual es una especie de artefacto extraterrestre, aunque en el film nunca se explica su origen. Esto, en principio, funciona como desencadenante de acciones que transcurren a lo largo del film, ya que a lo largo del relato irán apareciendo en distintos espacios y tiempos, generando cambios en los comportamientos de los personajes. En este primer caso evoluciona el cerebro de los simios primitivos y concluye la etapa con la sabiduría para utilizar herramientas. Este momento del film es, quizás, la elipsis más grande del cine. Se convierte en un salto temporal de millones de años, sin

saber exactamente el tiempo transcurrido, sin embargo, cuando el simio arroja el hueso hacia el cielo hay un corte formal de la escena en la que el hueso es reemplazado por una estación espacial. Es en esta escena puntual que el espectador está siendo manipulado por los tiempos del realizador y la impaciencia genera gran frustración al ver que no hay acciones específicas, sino que, aparentemente se trata de imágenes y escenas donde lo que importa es apreciar su trabajo estilístico, sin embargo, para un espectador implícito bien, más instruido, estas escenas son constantes metáforas a comprender y desarrollar en la mente. El realizador deja al público una interpretación libre, y eso, es lo que frustra a la mayoría de los espectadores, ya que aquí no se trata de descifrar un enigma o un hecho en particular, sino que se trata de desarrollar una conexión entre varios elementos del film que interconecten de algún modo las escenas visualizadas.

Es muy difícil obtener una comprensión específica del relato que Kubrick intenta plasmar en su obra, sin embargo hay elementos que no pueden ser pasados por alto y que se pueden interpretar de formas muy similares más allá del punto de vista subjetivo de cada espectador.

Por ejemplo, se podría interpretar al film como un relato que se divide en capítulos que resultan ser ironías de sus propias escenas. En el caso del hueso funcionando como herramienta y que desencadene en la evolución máxima del hombre llegando al espacio, donde en realidad comienza a perder el control de sus propias herramientas. Esto se puede interpretar cuando se ve la lapicera del doctor flotando mientras él duerme, o bien el hecho de que en el espacio el hombre debe aprender a realizar actividades simples como ir al baño o caminar por el hecho de la gravedad.

Stanley Kubrick declaró que los verdaderos significados de 2001 se habían codificado visualmente para eludir las racionalizaciones conscientes de la audiencia e impactar directamente en el inconsciente.

El hecho de que las herramientas que el hombre crea se conviertan luego en una amenaza es motor fundamental para interconectar las escenas, sin embargo, el gran interrogante sobre los monolitos que afectan la mentalidad de los personajes nunca es revelado.

Sin embargo, cada secuencia amerita un análisis particular, ya que están repletos de contradicciones y paradojas que se asemejan mucho con la sociedad humana. Por ejemplo, en el primer argumento narrativo en el que se aprecian los primates, se plantea la paradoja que la mayor amenaza que estos tienen es justamente la aparición de otros primates. La similitud o crítica que realiza el director en esta secuencia es cuando, a pesar de ser de la misma especie, los primates pelean por un poso de agua. El grupo con más primates se queda con el preciado poso, sin embargo, uno de los primates se permite observar unos huesos y descubre en su herramienta la utilización de la fuerza. Allí se puede apreciar en una clara manifestación el primer instinto de inteligencia y supervivencia que presenta el primate, ya que esa herramienta le ayuda a mejorar sus condiciones de supervivencia al usar los huesos como herramienta de muerte o un arma. Más allá de los tantos conceptos y herramientas utilizadas por el director para manifestar su creación, el sonido no deja de ser un elemento fundamental para generar sensaciones en el espectador. El recurso utilizado en la segunda parte del film, cuando se presentan las estaciones espaciales, es muy similar al recurso de música de foso. Al comenzar a girar en el espacio las diferentes estaciones espaciales, comienza una extraña sincronía con la música de Johan Strauss y su canción El Danubio Azul. A pesar de estar contemplando un hecho completamente futurista, el autor decide utilizar un vals para desarrollar esta escena, lo cual en principio descoloca la atención del espectador, pero al generar compases repetitivos que afectan la relación del corte en cada plano, la música genera una sensación de quietud, de tranquilidad y los hechos que se muestran dentro del encuadre simulan una especie de baile al ritmo de la música. Lo que en realidad está manifestando con esta música es una rutina que, más allá de la estética y escenografía

general, no aparenta ser algo proveniente de un futuro, sino más bien representa situaciones cotidianas y reconocibles por el espectador. Establece una idea de composición que responde a que la imagen se acopla a la música y no de al contrario. Kubrick utiliza la música para señalar muchos de los aspectos narrativos que considera fundamentales para el desarrollo de la trama, para que de esta manera, la misma resulte completamente enigmática y sugerida antes que evidente. Esto hace mención y quizás es un recurso buscado particularmente por el director que decide retomar el modelo de cine mudo, el cual consiste en utilizar exclusivamente música pregrabada.

Todos estos elementos mencionados constituyen un film, el cual lleva la identidad y firma del director en cada una de las escenas o secuencias planteadas. Desde los elementos estilísticos hasta la forma particular de narrar el relato y los diferentes conceptos planteados conforman una opinión muy subjetiva del director. Si bien cada espectador puede percibir de manera diferente, la inquietud que genera el autor ante un film de estas características es justamente la diversidad de opiniones y percepciones que puede tener el público en consecuencia a los conocimientos previos y la forma de apreciar el contenido audiovisual.

5.4 Citizen Kane: De la construcción clásica a la construcción moderna

Este film es para destacar por su importancia en lo que refiere a ser pionero en la utilización de recursos. El director Orson Welles pudo comprender fuerza de la narrativa audiovisual. El hecho de relatar una historia y distinguir esta diferencia es en partes comprender y dar un nuevo sentido a lo que se conoce como el lenguaje cinematográfico.

Es digno de analizar en todas sus formas pero sobre todo es necesario contextualizar, porque a partir de este film, muchos realizadores lo utilizarían como guía para construir nuevas obras, ya que Citizen Kane convoca todos los instrumentos audiovisuales, tanto desde la estructura narrativa, como las, hasta ese momento, novedosas angulaciones de

cámara , la iluminación, las transiciones, las metáforas de los objetos como instrumentos narrativos en la significación de la historia, todo ello es lo que a su vez supone que este film presente la novedad de un contar metafórico frente al meramente referencial.

Sin embargo, el aspecto más característico y novedoso de este film es la gran diferencia entre historia y relato. La forma en la que comienza el relato, con la muerte de Kane en tiempo presente. Dentro de una estructura circular en cuanto a la narrativa se genera un relato mediante constantes flashback en forma de relato periodístico, lo cual une de cierto modo la historia del personaje principal con la forma de realizar el relato.

Si el flashback, en principio, comprende una función esencialmente casual, en la que aporta informaciones para aclarar el sentido de la acción y poder comprender que es lo que ocurre en el presente narrativo, en Citizen Kane, los flashbacks, se configuran como relatos completamente independientes del resto del film, fracturando aún más la linealidad del relato. Otro punto a destacar es el salto temporal. La técnica de las elipsis esboza una nueva definición, ya que la forma empleada para construir elipsis temporales con saltos en el tiempo muy grandes hacen enredado el seguimiento de la historia, pero aún así el espectador lo comprende.

Además de la forma de construir el relato, es curioso que lo que motiva las acciones y a la investigación principal del film es la última palabra "Rosebud" pronunciada por el personaje de Kane antes de morir. Esto funciona como motor para la narración. Incluso es curioso que los personajes que investigan esta palabra concluyan el film sin develar el misterio o, más bien, sin conocer ellos el verdadero significado, ya que el público lo puede advertir en la escena que aparece el trineo que contiene esa palabra inscrita mientras los demás objetos se prenden fuego.

Otro punto clave para destacar es la composición de los planos y las escenas siempre teniendo en cuenta que las decisiones estilísticas en este film se subordinan exclusivamente al argumento. Los ángulos contrapicados son sumamente expresivos. Agigantan la figura de Kane y lo engrandecen a la vista del espectador. Se crea una

figura imponente, digna de respeto, ya que, considerando que el film es en blanco y negro, su atuendo siempre es destacable y contrario al resto de los personajes. Si todos visten de blanco o grises, Kane aparece de negro y muy elegante durante todo el film.

La iluminación es otra clave fundamental para hacer una referencia al cine expresionista que hacía uso de los contrastes que generaban sensaciones fuertes para categorizar a los personajes. Además, como el film está compuesto por constantes flashbacks, la utilización de fundidos y cortinillas aumentan la sensación de melancolía y la idea de estar presenciando algún recuerdo o incluso algún sueño.

Conclusión:

Luego de haber realizado este PG y analizado desde diferentes aspectos la construcción de un film, así como también sus correspondientes técnicas constructivas abarcando la composición sonora y visual, la estética y sus componentes artísticos y la forma de contar la historia, es posible comprender que el director de la obra no solo se focaliza en lo que debe mostrar, sino que conoce al espectador y busca generar en éste diferentes sensaciones. La forma en la que el realizador conforma el relato, seleccionando los fragmentos adecuados de la historia y de qué forma ésta será contada es de vital importancia para concretar un proyecto impactante.

A través de este PG se ha hecho énfasis en la forma de narrar, ya que es, quizás, la etapa más importante para comprender como realizar el film desde el punto de vista técnico. Cuando el realizador tiene en claro de qué forma será contada la historia, la construcción del relato se convierte en la característica principal de la adaptación audiovisual. Como se puede apreciar en el film Memento, el cual precisó de un análisis en profundidad para comprender su forma, la identidad de un film puede estar destacada en su narrativa, o bien, puede demarcarlo la puesta estética y los elementos estilísticos como ocurre en los filmes del director Tim Burton, donde los colores saturados y el clima de oscuridad se mantienen presentes a lo largo de la obra.

También hay que mencionar que los cánones establecidos por el cine clásico de Hollywood no son pasos obligatorios a seguir, sino más bien funcionan como guía para comprender el modo tradicional de realizar una obra. Si Hitchcock se hubiese apegado a estos puntos establecidos por el cine clásico, seguramente Psicosis no sería de la misma forma, ya que los ángulos de cámara utilizados están fuera de la guía establecida o incluso la dilatación del tiempo extrema tampoco estaría dentro de estos parámetros, Stanley Kubrick no podría haber realizado 2001 Space Odyssey ya que carece de una narrativa clara para el espectador y, contrariamente a lo que propone el cine clásico, se

deja todo liberado al azar y a la especulación del espectador. Estas obras que escapan de estos pasos a seguir determinan la identidad de la obra o incluso, en ocasiones, determinan la firma del director, es decir, su propia identidad. Cuando un director posee su propio sello, su impronta, su identidad, es fácil reconocer sus obras entre las demás y el espectador que valora o gusta de esta forma, no necesita conocer todo el film para comprender las ideas que el realizador manifiesta, o bien, comprende el género o las características que acompañan a esta identidad. Es en ese momento en el que el director se considera autor soberano de la obra, por lo menos para el espectador.

El arte del cine, que en un principio se realizó para entretener al público, no se mantuvo como un reflejo de la realidad, sino que la creación artística y la ficción permitieron que se adentrara en la narrativa, de esta manera se convierte en un arte para comunicar y una herramienta de expresión para realizar ideas subconscientes del realizador, que de otra manera serían imposible explayar.

Utilizar metáforas, desconcertar al espectador y manipular la información es de vital importancia para mantener el control sobre el público y sus propias sensaciones. Hitchcock es considerado el maestro del suspense porque supo entender la mente del espectador y manipula en todo sentido su percepción, desde el conocimiento sobre el relato hasta el vértigo de la cámara. Incluso las alteraciones en el guión de un film alteran completamente la sensación del espectador. Generar una urgencia por medio del dialogo corresponde a que la acción que desencadene este colmada de ansiedad, y cada pausa generada, cada minuto perdido y cada interrupción que genere un retraso que impida concretar la urgencia será manipular la sensación de ansiedad del espectador.

Teniendo en cuenta la masividad del cine y el fácil acceso del público para con este arte, el realizador puede manifestar ideas, plantear cambios, incidir en decisiones del espectador o incluso en su vida cotidiana dependiendo de las herramientas que utilice y de cómo estas ideas o cambios son recibidos y percibidos por el espectador. Es por eso que un realizador debe conocer los estímulos que afectan la percepción del público y

determinar de qué manera serán impactantes o no, y para esto hay que definir el objetivo del film. Cuando el objetivo es claro, las herramientas sobran y las posibilidades que existen actualmente dejan prácticamente sin límites la capacidad de realización.

Lista de referencias bibliográficas

- Aumont, J, Bergala, A, Marie, M y Vernet, M (1993), *Estética del cine*, Barcelona: Editorial Paidós
- Bazin, A (2005), *¿Qué es el cine?*, Rialp
- Bordwell, D (1996), *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Bordwell, D (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Chion, M (1998). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Di Chio, F Casetti, F (1991). *Como analizar un film*. Barcelona: Editorial: Paidos Ibérica
- Eisenstein, S (1989), *Teoría y técnicas cinematográficas*, Editorial Rialp
- Genette, G (1976), *Syntaxe narrative des tragédies*, Cornell University Press
- Karel, R & Gavin, M, *The technique of film editing*, 1953, traducción de V. S-B, s/p
- Morales Morante, F. (2013). *Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona: Editorial UOC.
- Pere, G (1999), *Cine y Literatura*, Barcelona: Seix Barral
- Pierre, S. (1976): *Elementos para una teoría del fotograma*. Madrid. Taurus
- Pudovkin Vsévolod Ilariónovich (1970). *Film technique and Film acting*. New York. Editorial: Grove Pr
- Sánchez Biosca Vicente (1996), *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Sánchez Noriega (2006), *El análisis del film*. Madrid: Editorial Alianza
- Tarkovsky Andrei (2002), *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp, S. A.
- Truffaut Francois (1967). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Editorial Alianza

Bibliografía

- Arella, P. y Sanguine, T. (2006). *Al final del arco iris: guía teórica de la estructura de guiones*. Buenos Aires: Paidós.
- Arnheim, R. (1976.). *El pensamiento visual*. Buenos Aires. Eudeba
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona. Paidos
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona. Paidos
- Baldelli, P. (1970). *El cine y la obra literaria*. Buenos Aires, Galerna.
- Bazin, A (2005), *¿Qué es el cine?*, Rialp
- Bordwell, D (1996), *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Bordwell, D (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Burch, N (1995). *El tragaluz del infinito*. Madrid. Cátedra.
- Burch, Noel (1998). *Praxis del cine*. Madrid. Fundamentos
- Buñuel, L. (1993). *El cine, instrumento de poesía*. Teruel, Turia.
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*, Madrid. Cátedra
- Chion M. (1990). *Cómo se escribe un guión*. Madrid, Cátedra.
- Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid, Cátedra.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A
- Del Teso, P. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales*. Buenos Aires: Nobuko.
- Deleuze, G. (2005). *La imagen tiempo*. Buenos Aires: Paidós.
- Di Chio, F. y Casetti, F. (1991). *Como analizar un film*. Barcelona: Editorial: Paidos Ibérica
- Eisenstein, S. M. (1987): *La forma del cine*. Madrid, Cátedra.
- Eisenstein, S. M. (1989): *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid, Rialp.

- Eisenstein, S. M. (1990): *El sentido del cine*. México, Siglo XXI.
- Feldman, S. (1994). *La realización cinematográfica*. Barcelona: Gedisa ed.
- Fernández Díez, F., y Martínez Abadía, J. (1994). *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Filippelli, R. (2008). *Escritura y narración en el cine*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Flitterman-Lewis, S. y Stam, R.B. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Gaudreault, A y François, J. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona. Paidós.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Genette, G. (1976), *Syntaxe narrative des tragédies*, Cornell University Press
- González, J.F. (2002), *Aprender a ver cine*, Madrid. Editorial Rialp
- Kanizsa, G. (1986): *Gramática de la visión*. Barcelona. Paidós
- Mckee, R. (2009). *El guión*. Barcelona: Alba Minus.
- Mckee, R. (2011). *El guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Micciche, L. (1996). *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.
- Mitry, J. (1999). *Estética y psicología del cine*. México. Editorial Siglo Veintiuno
- Monterde, J.E. (1996). *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.
- Morales Morante, F. (2013). *Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona: Editorial UOC.
- Pierre, S. (1976): *Elementos para una teoría del fotograma*. Madrid. Taurus
- Pimentel, L. A. (1998). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, S.A.
- Pudovkin, V.I. (1970). *Film technique and Film acting*. New York. Editorial: Grove Pr
- Pudovkin, V.I. (1961). *la settima arte*. Roma. Editorial Riuniti
- Ramirez, G. (1972.) *El cine de Griffith*. México. Editorial Era.
- Rodríguez B.A. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Editorial Paidós, Barcelona, 1998
- Romaguera, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico. gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid. Editorial La Torre.

Sánchez, B.V. (1996), *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.

Sánchez, N (2006), *El análisis del film*. Madrid: Editorial Alianza

Tarkovsky, A (2002), *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp, S. A.

Truffaut, F (1967). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Editorial Alianza