

# Instituto Politécnico

Universidad Nacional de Rosario Universidad Nacional de

## Comunicación audiovisual

## 3º Año

Lenguajes, Comunicación y  
Tecnología

Cód- 19301-19

Diego Espinosa

Colaboración:

M. Silvina Manrique



Dpto. de Extensión Cultural

Masterización: RECURSOS PEDAGÓGICOS



## INTRODUCCIÓN

### ¿CÓMO SE MIRA UN CUADRO?

Es una pregunta tramposa, porque encierra varias afirmaciones previas. Implica que el arte es algo especial y diferente de la vida cotidiana. La pregunta reconoce, sin mencionarlo, la existencia del museo, la historia del arte, la crítica, las galerías, los coleccionistas, etc. Una variedad de protagonistas que, en el campo del arte y alrededor del artista, cumplen distintas funciones. Algunas identificadas como profesiones, otras ligadas al prestigio y al mercado. Sin embargo, este mundo no existía antes del siglo XVIII. El *arte*, la *obra de arte* y el *artista* son construcciones recientes, desarrolladas por la sociedad moderna. Recordar que antes los artistas eran artesanos y las obras de arte imágenes cotidianas, religiosas o políticas, nos ayuda a pensar en el arte con mayor libertad.

Para empezar, la acción básica frente a un cuadro es *mirarlo*, y es común asociar la vista a lo sensorial, apoyado en el gusto y la intuición. Sin embargo, mirar, como lo explica el diccionario, es *revisar, apreciar, pensar, inquirir, buscar*. Además, la mirada es una construcción cultural. No es innata; adquirimos una mirada. Se puede generar, además otra confusión: miramos esperando reconocer lo que el artista representó. En la cultura occidental, hasta el siglo XIX, la pintura fue valorada como imitación de la realidad; la imagen debía representar las cosas como son. Discusión que el arte cerró hace 100 años pero que sigue aún, muchas veces, controlando nuestra visión.

Desde el siglo XVIII, por otra parte, la pintura ha sido protagonista indiscutida de las *bellas artes*. Pero la historia cambió desde la década del 60, especialmente con el pop. La pintura se transformó en una opción dentro de un inventario ilimitado de lenguajes, soportes y medios: fotografía, objetos, instalaciones, videos, happenings, ensamblados, intervenciones, arte digital, etc.

Como nunca antes, todo es posible.

Hace 40 años el arte dejó de parecerse a sí mismo. Ya no hay una manera correcta de lo artístico. Las fronteras entre las cosas comunes y obras de arte son porosas. La pintura y el cuadro tradicionales ya no existen. El arte, en nuestra cotidianeidad, es una aventura siempre disponible en libertad, sin coartadas ni instrucciones. Si superamos preconcepciones como *me gusta, no me gusta, ¿esto es arte?* y abandonamos falsas seguridades como *pintura-copia-realidad*, entonces el arte es una de las experiencias más intensas que tenemos para vivir.



Fotografía: MOMA – NYC 2013

Para acercarnos al relato audiovisual tendremos en cuenta algunas pautas y definiciones básicas que nos facilitarán el abordaje del mismo.

Podemos considerar que el campo audiovisual está compuesto por 5 materias de la expresión (imágenes, efectos de sonido, diálogos, textos escritos, música)

### Clasificación por formatos

Una primera clasificación que podemos hacer es a partir de los *formatos*: el **cinematográfico** (que requiere de un soporte fílmico -la fotografía-) y el **video** (que requería de un soporte magnético -la cinta de video o combinaciones de elementos magnéticos digitales como el DV o distintos formatos digitales -). De allí parte el uso diferenciado de las palabras filmar (que se usa para el cine) y grabar (que se utilizaba para el video) aunque corrientemente estos términos se suelen utilizar de manera indistinta. Hoy los variados formatos digitales registran en unidades de memorias que van desde tarjetas a discos rígidos, pero por costumbre a los estos formatos audiovisuales se les sigue llamando videos.



Durante el transcurso del ciclo trabajaremos, utilizando la dinámica y terminología del cine cualquiera sea el formato de registro que utilizemos.

### Clasificación por género

La segunda clasificación que haremos está referida al *género* y dentro de ésta podemos encontrar dos grandes géneros: la **ficción** y el **documental**.

¿Qué es un relato de ficción? La dicotomía "documental/ficción" nunca ha funcionado mejor que en el campo del cine. Toda película participa a la vez de los dos géneros. Ello explica que haya algo de cierto en estas dos grandes afirmaciones, aparentemente contradictorias, que dicen que "toda película (debe ser) una película de ficción", y, por otra parte, que "toda película de ficción (deba poder) considerarse, desde cierto punto de vista, un documental". De hecho, lo que permite que un género le tome la delantera al otro es la lectura del espectador.

En el caso de lo que podríamos llamar la actitud "documentalizante", la imagen hace las veces de indicio, en el sentido que le otorga Peirce, y en la medida en que, para el espectador, parece haberse visto directamente "afectada" por la espacialidad y la temporalidad del objeto representado. Así, por su propia naturaleza, la imagen se concibe como "la retención" visual de un (momento) "espaciotemporal real".



**Un documental** se define como la presentación de seres o cosas existentes positivamente en la realidad afílmica.

Definimos a la *realidad afílmica* como la realidad "que existe en el mundo cotidiano, independientemente de toda relación con el arte de la filmación"



**Un relato de ficción:** "todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia relatada, al mundo propuesto o supuesto por la diégesis". Al mundo de la ficción se le llama también diégesis. Dentro del género ficción podemos diferenciar subgéneros como drama, comedia, terror, suspenso, etc.



### **Diégesis**

Es el universo lógico en el que se desarrolla una historia, y que abarca no solo los aspectos argumentales, sino también estilísticos. Es diegético, entonces, todo lo que encontremos coherente dentro de una película, según lo que esperemos de ella: si es fantástica, nos parecerá normal que los personajes vuelen o se teletransporten; por ejemplo. En cuanto a lo estético, suele ser diegético, por ejemplo, que los recuerdos de épocas pasadas se muestren en tonos distintos a los que se usan para expresar el presente —sea blanco y negro, sepia o colores poco saturados—, o que se usen planos picados y contrapicados (la cámara desde arriba y desde abajo, respectivamente) para mostrar la inferioridad y la superioridad de dos personajes que se relacionan.

### **Características del relato fílmico**

Según Christian Metz, una película puede considerarse un relato en tanto cumple con cinco condiciones básicas:

1. tiene un comienzo y un final, lo que genera la sensación de su "clausura";
2. se trata de una secuencia doblemente temporal, la del acontecimiento narrado y la del acto enunciativo en sí mismo;
3. esto implica, entonces, que su narración es un discurso, y en esa medida remite necesariamente a un sujeto de la enunciación;

4. en tanto lo anterior, además, una cinta, a pesar de que pueda ser basada en una historia real –sea a modo de documental o no–, siempre “irrealizará” el hecho narrado;
5. por último, el filme muestra un conjunto de acontecimientos, y son éstos sus unidades fundamentales.

#### ***Diferencia entre historia y relato o discurso***

La historia es aquello acerca de lo que se trata en la película, pero que incluye tanto los acontecimientos narrados como aquellos que se habrán de eliminar en tanto no hacen avanzar el relato. Los que sí se eligen para ser relatados en la cinta son los que constituirán el argumento, con independencia del orden o el modo en que sean mostrados o contados.

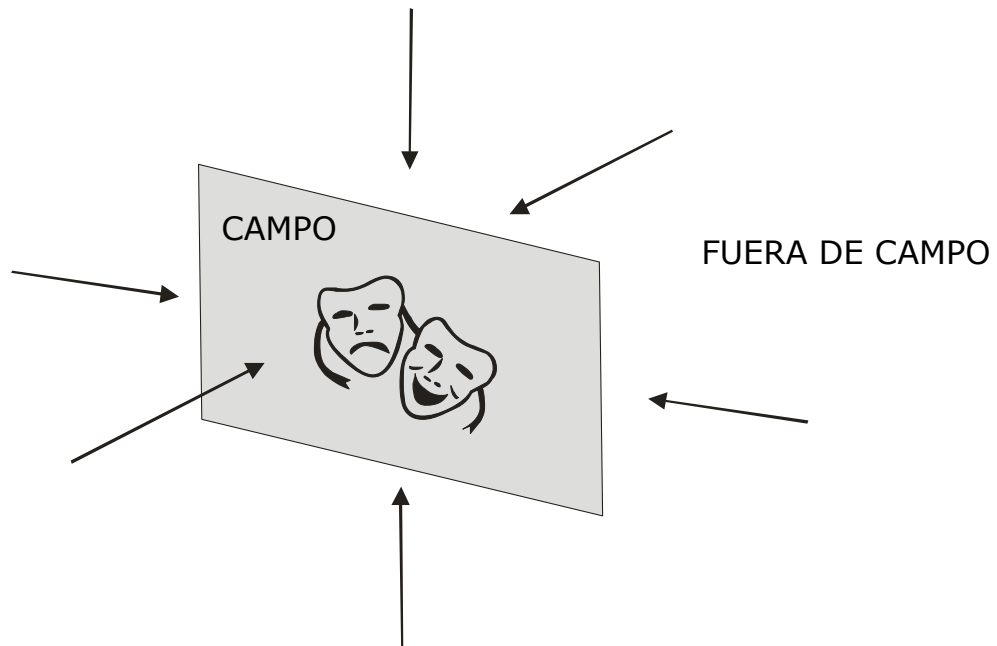
El discurso, en cambio, será la manera de contar –o, más bien, mostrar– los acontecimientos que constituyen el argumento, y será reconocible gracias, principalmente, a las formas de enunciación, que incluyen movimientos de cámara, tratamiento visual, coloración, rótulos, etc., así como a la articulación espacio–temporal del relato.

### **El espacio fílmico**

Una película, según se sabe, está constituida por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente. Esta película, al pasar a un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento. Evidentemente hay grandes diferencias entre el fotograma y la imagen en pantalla, empezando por la impresión de movimiento que da esta última; pero tanto una como la otra nos representan una imagen plana y delimitada por un cuadro.

Algunos autores diferencian los términos **cuadro y campo** para realizar un análisis exhaustivo de los elementos cinematográficos; en nuestro caso los utilizaremos en forma indiferenciada y los definiremos como la porción de espacio imaginario que vemos representada. En palabras cotidianas campo es lo que la cámara “ve” o la imagen que se ve proyectada.

El espacio **fuera de campo** está esencialmente ligado al campo, puesto que tan solo existe en función de éste; se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etc.) que, aún no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio. En otras palabras defino el “fuera de campo”: Es el espacio que “no se ve” y del que, como espectadores, asumimos su existencia virtual. Por ejemplo si vemos un primer plano de un personaje a ninguno se nos ocurrirá que existe solo la cara o la cabeza del personaje si no que vemos una parte de él, la parte que no vemos está en el denominado fuera de campo.



Podemos decir que el espacio fuera de campo existe arriba y debajo, a los lados y delante y detrás del espacio en campo.



*Peter Jackson (Director) Rodaje "El hobbit 3 -Batalla cinco ejércitos-"*

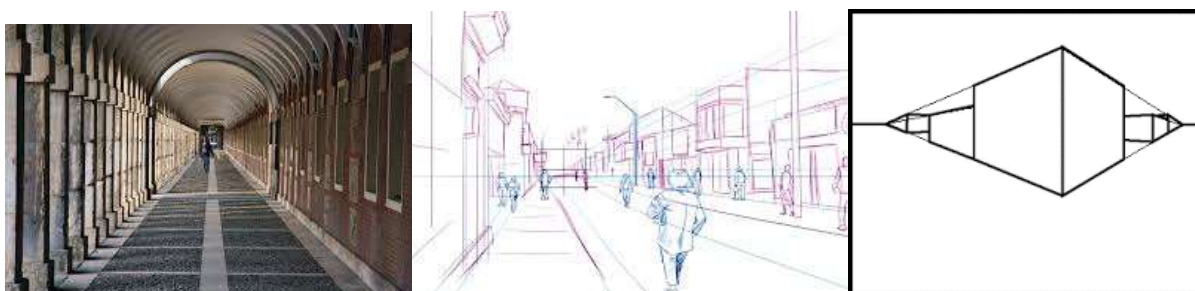
### Técnicas de profundidad

Cómo mencionamos anteriormente la imagen cinematográfica tiene dos dimensiones, sin embargo es percibida como si se tratase de un espacio tridimensional. Esto se debe básicamente a dos fenómenos: la perspectiva y la profundidad de campo.

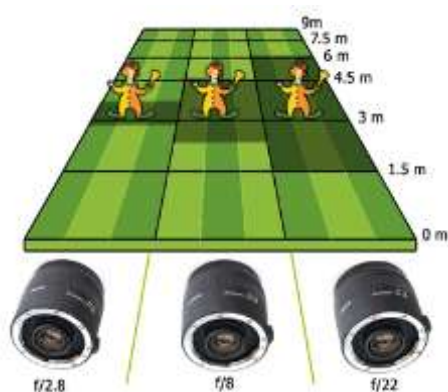
**La perspectiva** este sistema no es más que uno de los que propusieron y estudiaron los pintores y los teóricos del Renacimiento. Se acabó eligiéndolo sobre otros, a partir de algunas consideraciones:

1. Su carácter "automático": da lugar a construcciones geométricas simples, que se pueden materializar en aparatos diversos.
2. El hecho de que en su construcción copie la visión del ojo humano.
3. La institución de un "punto de vista": tal es el término técnico con el que se designa el punto que corresponde, en el cuadro, al ojo del pintor.

Simbólicamente esto equivale, entre otras cosas, a decir que la representación fílmica supone un sujeto que la mira desde un lugar privilegiado.



**La profundidad de campo.** La imagen fílmica es nítida en una parte del campo, y para caracterizar la extensión de esta zona de nitidez se define lo que se llama *profundidad de campo*. Se trata de una característica técnica de la imagen – que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo o la abertura de diafragma- y que se define como la extensión de la zona de nitidez.





La profundidad de campo es un importante medio auxiliar de la institución del arte de profundidad; si es grande, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo; si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la "profundidad" de la imagen. Además de esta función de efecto de profundidad, también se aprovecha, a menudo, por cuestiones estéticas.



1. *Mucha Profundidad de campo*

2. *Poca profundidad de campo*

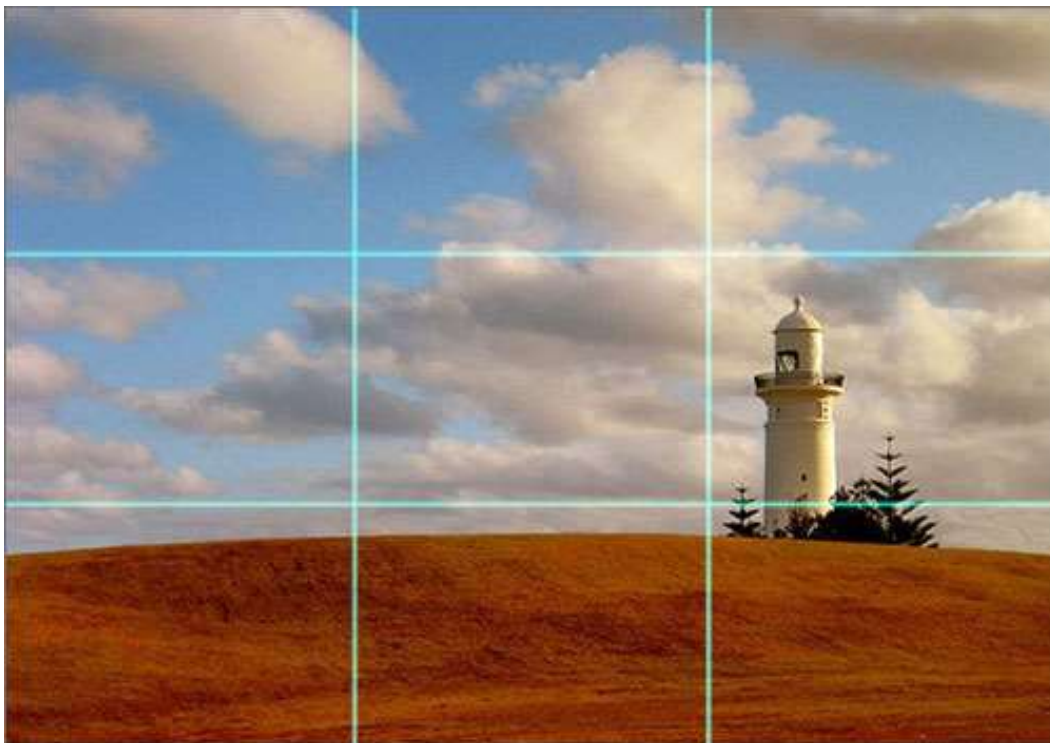
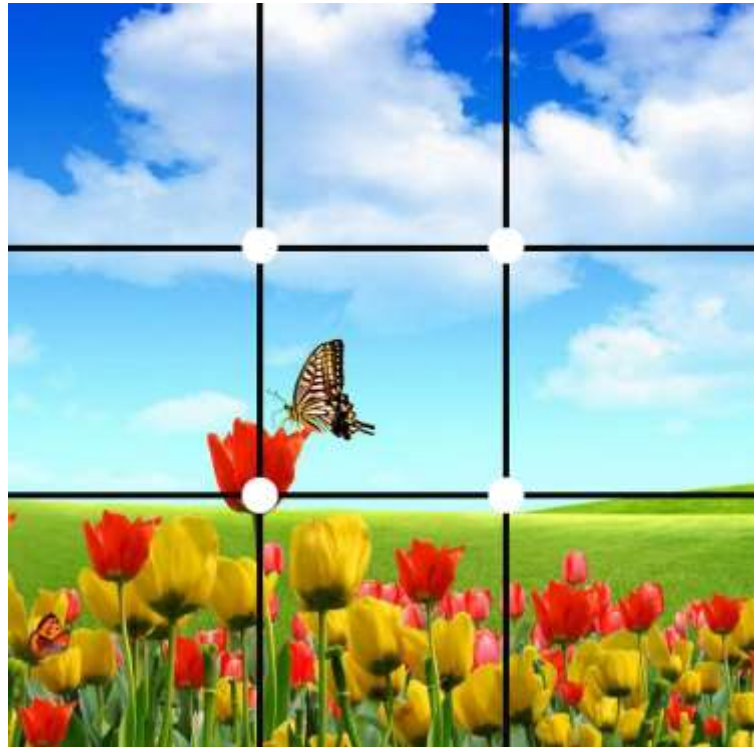
### **LEY DE TERCIOS**

Si dividimos en tercios con líneas verticales y horizontales, tenemos cuatro puntos en los que se cruzan estas líneas. Esos puntos son conocidos como puntos áureos y tienen gran peso visual. El punto más cercano a la esquina superior derecha tiene el mayor peso, después el punto cercano a la esquina superior izquierda, después el punto cercano a la esquina inferior derecha y por último el punto más cercano a la esquina inferior izquierda.



Esto surge de la relación y la tensión que forman los puntos áureos con los ángulos del plano; y estos pesos visuales se relaciona con la forma de lectura (de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo) de los idiomas, fundamentalmente los occidentales. Estos puntos y las líneas que los forman pueden ser la base para disponer los elementos dentro de una composición armoniosa pero no estática, a diferencia de la simetría.

Más ejemplos:





## Organización de unidades de relato



Por lo general una película esta organizada a partir de *planos*, *escenas* y *secuencias*.

**Escena:** es una sucesión de planos que transcurren en un mismo escenario.

**Secuencia:** es una sucesión de planos o escenas, relacionadas entre sí y que tienen sentido propio.

Si nos permitiésemos pensar a una película como un libro una secuencia equivaldría a un capítulo.

### El concepto de plano

Un conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo y la relación con otras imágenes, es lo que forma la idea más amplia de plano. Se trata también de un término que pertenece al vocabulario técnico, y que es de uso corriente en la práctica de fabricación (y de la simple visión) de filmes. Por eso lo definiremos a partir de las situaciones en que es utilizado el término.

- **Durante el rodaje** (o grabación),. Por lo general en el rodaje el "plano" designa al fragmento de película que corre ininterrumpida en la cámara entre la puesta en marcha del motor y su detención.



- **Durante el montaje** (o edición), la definición de plano es más precisa: se convierte en la verdadera unidad de montaje, el fragmento de película mínima que, ensamblada con otros fragmentos, producirá el filme. Lo normal es definir al plano como "todo fragmento de filme comprendido entre dos cambio de plano".

Prácticamente una de las operaciones más importantes del montaje consiste en separar los planos rodados, librándolos de una serie de apéndices

# Comunicación Audiovisual

## Lenguajes Comunicación y Tecnología

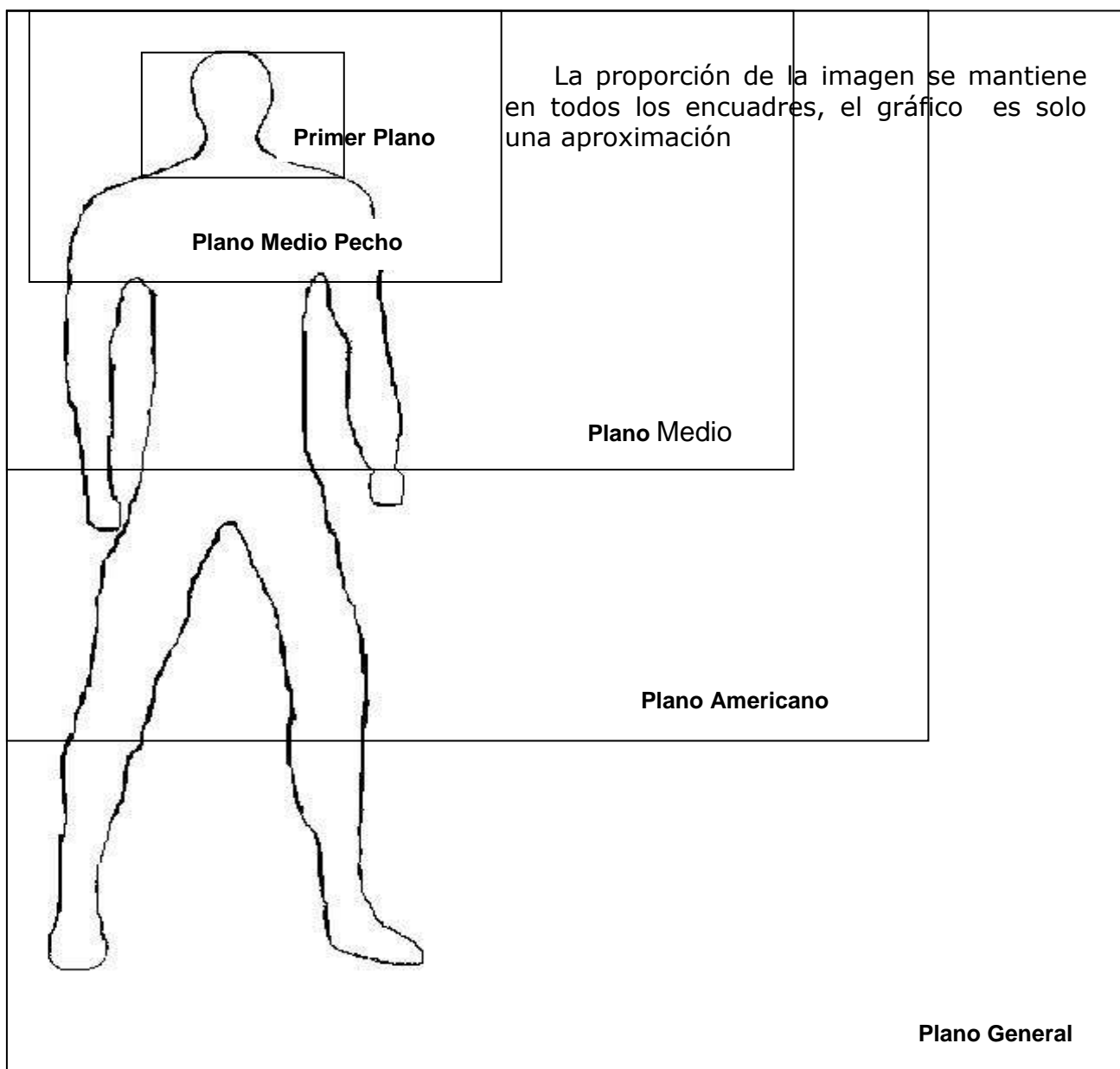
técnicos (claqueta, etc.), y por otra de todos los elementos registrados que se consideran inútiles en el conjunto definitivo.

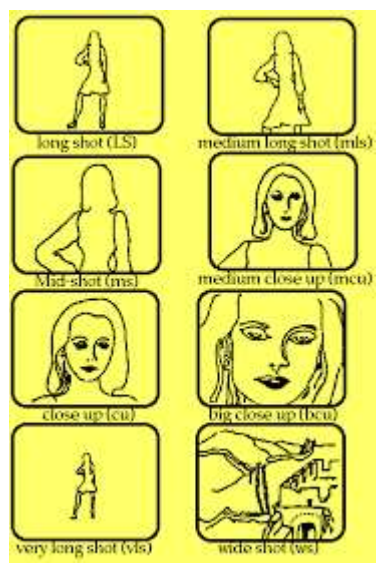


La claqueta se utiliza para identificar los planos

- **En términos de tamaño:** se utiliza como equivalente aproximativo de "cuadro", "campo" designa a la vez un cierto punto de vista sobre el acontecimiento "encuadre" se definen clásicamente diferentes "tallas" de planos, generalmente en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje.

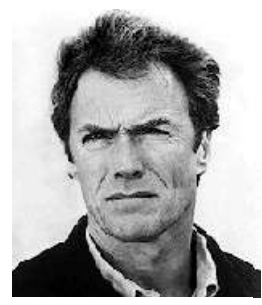
### Escala de planos según su encuadre





**Escala de planos:** define los límites del encuadre (ver ilustración) y establece criterios comunes, en base a ella los guionistas pautan lo que se deberá grabar o filmar. La escala de plano va desde el *Primer plano* hasta el *Plano general*.

*Siempre la escala está relacionada al cuerpo humano, cuando se refiere a un objeto o a una parte del cuerpo (por ejemplo las manos) se denomina plano detalle.*



**Primer plano**



**Plano general largo**

También existe lo que se llama *Plano general largo*, cuando abarca gran parte del paisaje en el que se encuentra el actor. Este mismo criterio se utiliza para el dibujo de historietas y fotografía.



**Plano medio**

**Toma:** es la cantidad de veces que se repite la grabación de un plano. Luego, el director decide cual es la que en definitiva considerará válida. (Ejemplo: secuencia *persecución* - escena *calle* - plano 5 - toma 3. Esta notación nos indica que se repetirá por tercera vez el plano 5, que es parte de la secuencia "persecución")

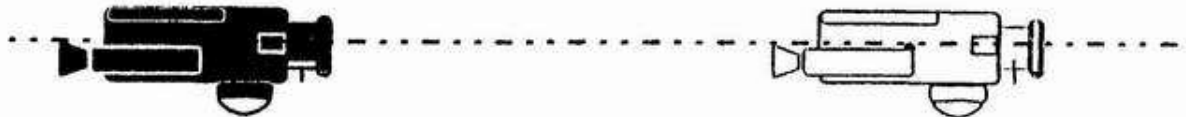
- **En términos de movimiento** (*plano fijo / plano móvil*): para ello consideraremos la posición estática o móvil de la cámara.

Se distinguen básicamente dos grandes familias de movimientos de cámara: el **travelling** es un desplazamiento de la base de la cámara en el que el eje de la toma de vistas permanece paralelo en una misma dirección; la **panorámica**, al contrario es un giro de la cámara, horizontalmente, verticalmente o en cualquier dirección, mientras la base queda fija. El **zoom**, u objetivo focal variable es el paso continuado a una focal más larga (o más corta), cerrando (o abriendo) el cuadro y nos da la sensación de acercarnos (o alejarnos) del objeto filmado. De allí el nombre de **travelling óptico**. Es decir la cámara no se mueve pero percibimos la imagen como si lo hiciese.

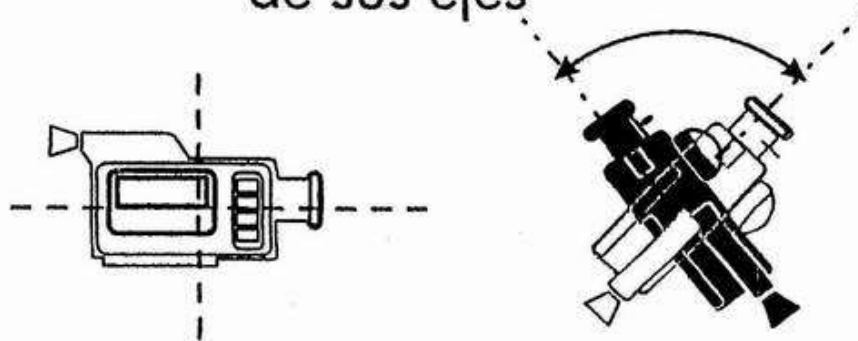




**TRAVELLING:** La cámara se desplaza

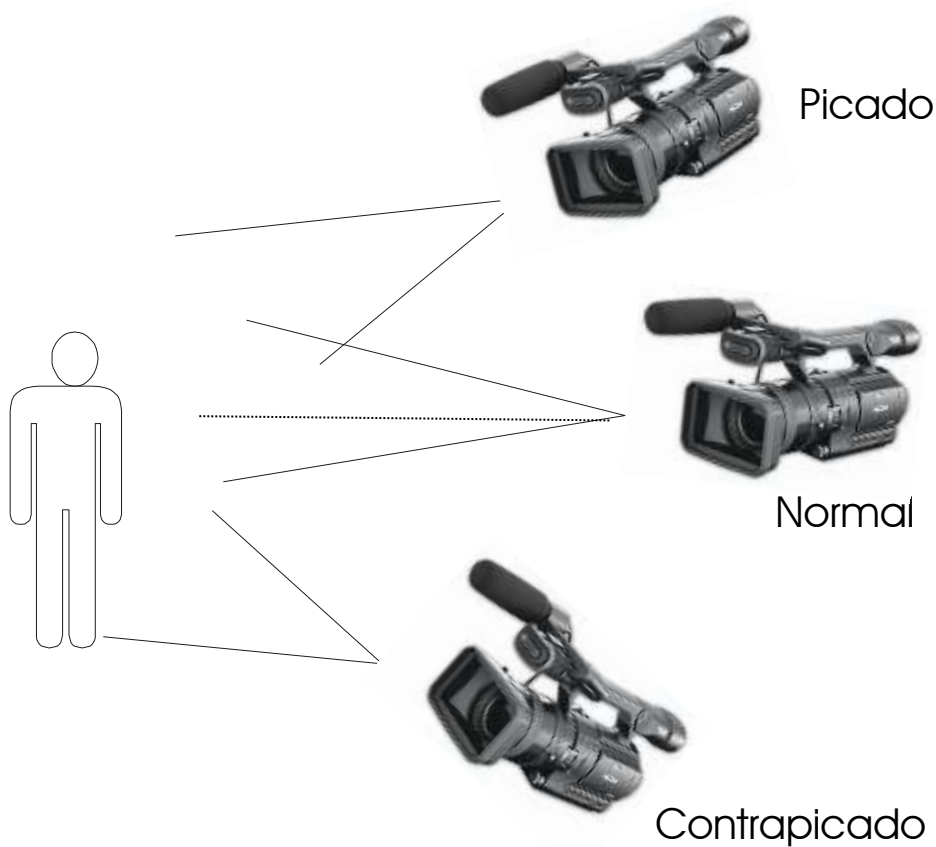


**PANORAMICA:** La cámara gira sobre algunos de sus ejes



**Posiciones de cámara:** para definir totalmente un encuadre no sólo se pautan los límites de la imagen, si no también qué posición ocupará la cámara respecto al objeto que estemos grabando. Ésta puede estar a la misma altura (se refiere a la altura de la mirada del sujeto), por arriba o debajo. Cuando esté por encima denominaremos a esta posición *picada* y cuando esté por debajo *contrapicada*.





Las distintas posiciones de cámara conllevan un valor relacionado directamente con la percepción y significación de la imagen.

PICADO:

.....  
.....

NORMAL:

.....  
.....

CONTRA PICADO:

.....  
.....



**En resumen:** a la hora de describir un plano no podemos prescindir de los siguientes elementos: Encuadre, Posición de Cámara, Movimiento, personajes que intervienen, vestuario, Acción, Diálogos, Locación.



## El Montaje o Edición

Veamos rápidamente cómo se presenta la cadena que lleva del guión a la película acabada en el caso de una producción tradicional.

- Una primera etapa consiste en desglosar el guión en unidades de acción y, eventualmente, en desglosar éstas para obtener unidades de rodaje (planos)
- Estos planos durante el rodaje engendran varias *tomas* (ya sea idénticas, repetidas hasta que se juzga el resultado satisfactorio para la realización; ya sea diferentes, obtenidas, por ejemplo "cubriendo" el rodaje con varias cámaras)
- El conjunto de estas tomas constituye los planos, a partir de los cuales comienza el montaje propiamente dicho, que consta de tres operaciones indispensables:

1. Una selección entre los planos de los elementos útiles (los que se rechazan constituyen descartes)
2. Un enlazado de planos seleccionados en un cierto orden (se obtiene así lo que se llama "fin a fin" o una primera continuidad)
3. Finalmente se determina con un nivel preciso la duración exacta que conviene dar a cada plano y los empalmes (raccords) entre estos planos.



(De hecho esta descripción corresponde a la banda de imagen; el trabajo con la banda de sonido puede según los casos, hacerse simultáneamente o después del montaje definitivo de las imágenes).

El montaje se compone de 3 grandes operaciones: **selección**, **combinación** y **empalme**; éstas tienen por finalidad conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es el filme.

Por esto podremos definir al montaje: "el montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración"

*Abordado a partir de esta definición el montaje puede parecer simplemente un proceso técnico sin embargo **el montaje es un proceso** absolutamente **creativo** donde se potencian y concretan los objetivos del guión.*

### Funciones del montaje

- **Narrativa:** el montaje asegura el encadenamiento de los elementos de la según la relación que, globalmente, es una relación de causalidad y/o de temporalidad diégticas: bajo esta perspectiva, se trata siempre de conseguir que el "drama" sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador.
- **Expresiva:** aquella que no es un medio sino un fin y que consigue expresar por sí misma –por el choque de dos imágenes– un sentimiento o una idea. El montaje asegura entre los elementos que une, relaciones "formales", reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido.
- **Semántica:** Abarca casos extremadamente numerosos y variados. de manera quizás artificial distinguiremos:
  - **La producción del sentido denotado:** *-esencialmente espacio-temporal- que abarca, en el fondo, lo que describía la categoría del "montaje narrativo": el montaje es uno de los grandes medios de producción del espacio fílmico, y de forma más general, de toda la diégesis.*
  - **La producción del sentido connotado:** muy diversos en su naturaleza, todos los casos en que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, y otros.
- **Rítmica:** el ritmo se representa como la superposición y combinación de dos tipos de ritmos completamente heterogéneos.
  - **Ritmos temporales,** que han encontrado un lugar en la banda sonora (aunque no debemos excluir absolutamente la posibilidad de jugar con duraciones de formas visuales, y al cine "experimental" en su conjunto le tienta la producción de tales ritmos visuales).
  - **Ritmos plásticos,** que pueden resultar de la organización de superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, y otros.

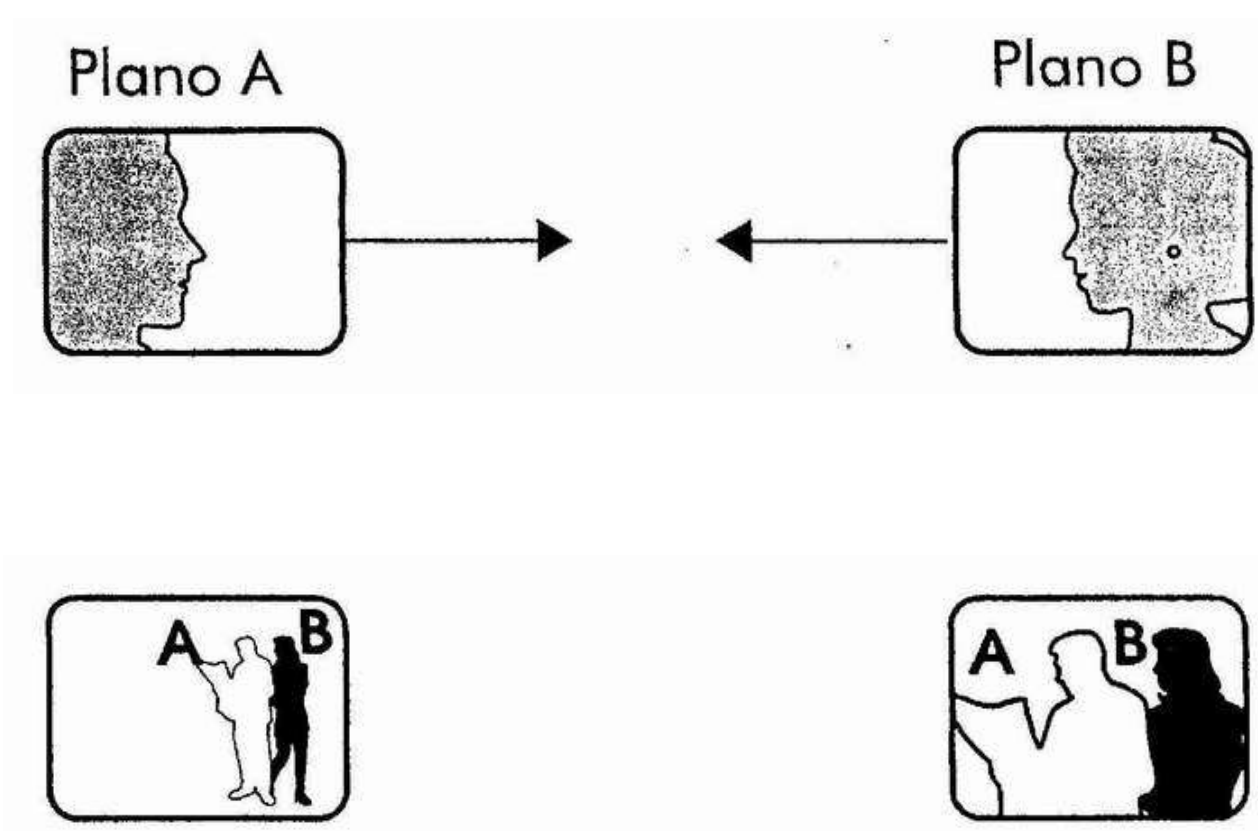


## La continuidad

El paso de un plano a otro implica muchas veces que la acción que vemos es continua entre ellos para que este cambio de situación sea percibido de una forma natural y que no se le generen "vacíos o ruidos comunicacionales" la continuidad entre planos se establece a través de raccords.

**Raccord** (enlace): Es todo cambio de plano insignificante como tal, es decir como toda figura de cambio de plano que intenta preservar, a una y otra parte del corte, los elementos de continuidad.

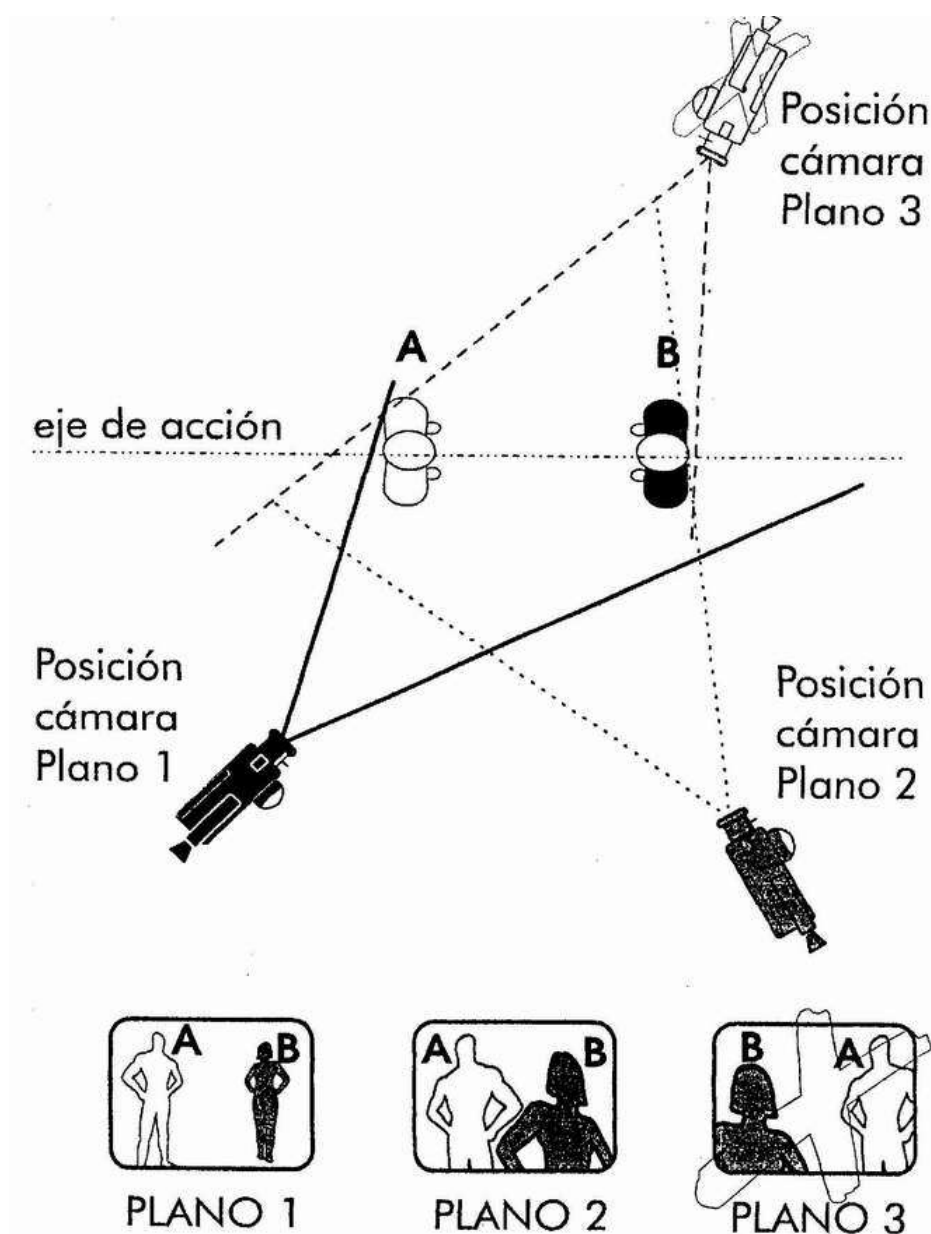
El raccord puede estar dado de diversas formas, las más usuales son: de mirada, de dirección y de posición.



### Los ejes de acción

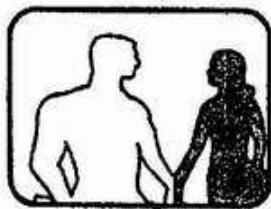
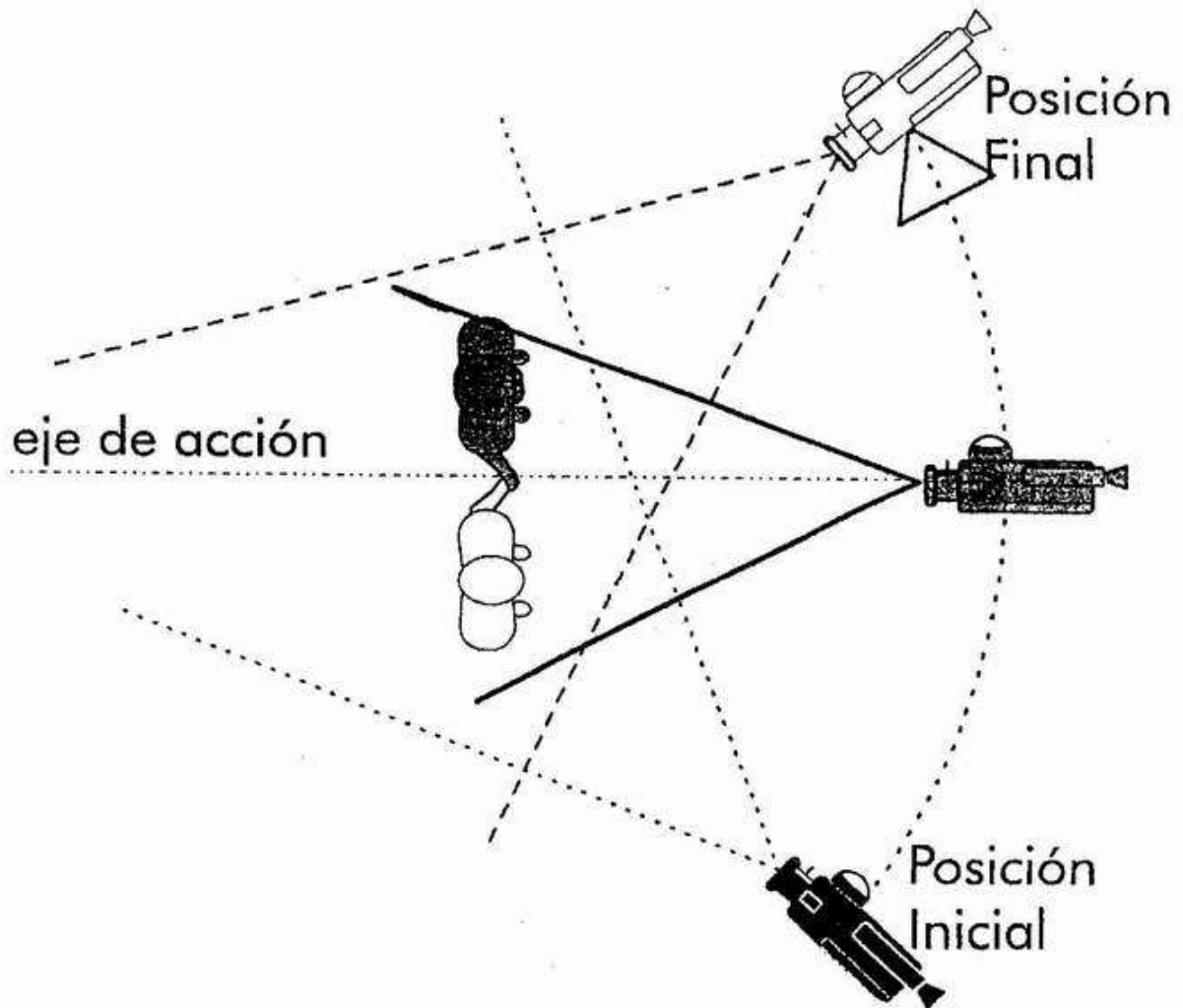
Cuando planteamos una situación a filmar, la posición de los personajes determinará, respecto a la cámara lo que se denomina *eje de acción*. Para mantener la continuidad de los planos la cámara deberá situarse de uno de los lados de dicho eje y no transponerlo (ver gráfico).

Un ejemplo típico de esta circunstancia es cuando se televisa un partido de fútbol. Por lo general, las cámaras principales se emplazan de uno de los lados del campo de juego. Si arbitrariamente se alternaran cámaras de uno y otro lado del terreno: como espectadores percibiríamos "que los equipos cambian de arco". Por lo general, las cámaras que están del otro lado del eje se usan para repeticiones, ofreciendo un punto de vista alternativo, y con la aclaración "ángulo invertido" sobreimpresa.

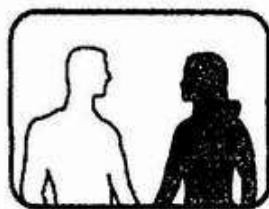




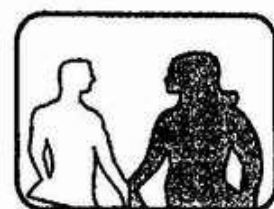
Si tuviésemos la necesidad o la intención de "cruzar" el eje de acción, una de las soluciones posibles, para mantener la continuidad, es "mostrar al espectador" ese traspaso. Para ello la cámara debe trasladarse mostrando la situación sin realizar cortes (ver gráfico).



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3

### El sonido

En los inicios del cine, lo único que se grababa sobre un soporte y se reproducía en la sala era la banda visual, pero las proyecciones sólo transcurrían en silencio en casos muy excepcionales: A la música de un piano o de una orquesta, a ciertas imitaciones de ruidos "en directo", se sobreañadía a veces un comentario dirigido a la sala, realizado por un "orador" o *presentador*. En el segundo decenio del siglo, con la desaparición de este narrador de carne y hueso que era el presentador, la palabra escrita sobre la película empezó a adquirir una función de primer orden y a aportar informaciones de naturaleza *verbal* al espectador sin necesidad de la *voz*. Más tarde, hacia 1928, la propia voz consigue inscribirse de forma material en el filme en sí, en la película. El cine *sonoro* se convirtió así en cine *hablado*.



Hoy, la banda sonora juega un papel tan importante como la banda de imagen en función de la transmisión del mensaje. Dentro de la banda sonora podemos distinguir 4 pistas principales: **diálogos, efectos, música incidental y el silencio.**

**Los diálogos:** son las voces de los personajes que pueden estar tanto en campo como fuera de campo y presentar distintas variantes (ej. que un personaje hable con la voz de otro en el caso de estar invadido por un espíritu)

**Los efectos de sonido:** estos sonidos generalmente nos ayudan a dar realismo a un filme, van desde ruidos muy simples como puede ser el de unas llaves abriendo una puerta hasta grandes explosiones.

**La música o sonido incidental:** su función es crear "clima" esta siempre actúa en función dramática. Se utiliza para acentuar una situación, terror, romance, comedia, etc.



### Tipos de voces

**VOZ IN:** .....

**VOZ OFF:** .....

**VOZ OVER:** .....



## El tiempo

### Cronología

A grandes rasgos podemos encontrar dos grandes variantes en modo en que se desarrolla un relato fílmico a partir del tiempo: cronológico (sucesión de los acontecimientos en la ficción corresponde al orden en que son percibidos) y anacrónicos (cuando los hechos son presentados antes o después del momento de la historia en que nos hallamos).



**Raconto:** es la evocación a posteriori de un hecho anterior al momento de la historia en que nos hallamos. Este suele durar unos minutos mientras que si el hecho dura poco tiempo se lo denomina usualmente *flashback*.



**Flashforward:** es la intervención de un acontecimiento que llega antes de su orden normal en la cronología de la historia.

### Duración

Relaciones entre Tiempo de la Historia y Tiempo del Relato

- Tiempo de la Historia > Tiempo del Relato
- Tiempo de la Historia = Tiempo del Relato
- Tiempo de la Historia < Tiempo del Relato





## Simultaneidad y Sucesión

Existen varias maneras de analizar la sucesión y simultaneidad de tiempos, las principales son:

- 1) *La copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo campo:* es posible mostrar, ya sea mediante un plano suficientemente largo, ya sea por una filmación en profundidad, dos acciones que se desarrollan dentro de un solo y mismo cuadro.
- 2) *La copresencia de acciones simultáneas dentro de un mismo cuadro:* aquí las acciones no se producen dentro de un mismo espacio fílmico, sino que se reúnen "artificialmente" en la misma imagen mediante un trucaje determinado (sobreimpresión, pantalla dividida, etc.)
- 3) *La presentación de acciones simultáneas de forma sucesiva:* las acciones que se supone que se van a producir simultáneamente en la diégesis se presentan simultáneamente: la que se ha escogido para mostrarla en segundo lugar, no aparecerá en la pantalla hasta que se haya completado la exposición de la primera. En ese caso la relación de simultaneidad es expresa o significa ya sea mediante un texto escrito ("Mientras tanto..."), ya por la presencia en los dos cuadros locativos de un acontecimiento común (por ejemplo, el ruido de una explosión), ya incluso por la mención explicativa proferida por una voz *en off*, cuando no es, sólo y simplemente, mediante la lógica inferida por los diálogos.
- 4) *El montaje alerno de las acciones simultáneas:* es la figura por excelencia de la expresión fílmica; es lo suficientemente conocida como para que no debamos insistir en ella; basta decir que las acciones simultáneas se presentan sucesivamente, sólo que segmento a segmento (en series), mediante la manipulación del montaje, que las muestra alternativamente.

La yuxtaposición de dos planos implica al menos dos parámetros: el espacio y el tiempo. Si tenemos dos planos (A y B) que se suceden en la pantalla, en el interior de una secuencia que describe una acción determinada, el tiempo de la acción descrita en el segundo plano puede referirse a uno de los tres segmentos temporales siguientes:

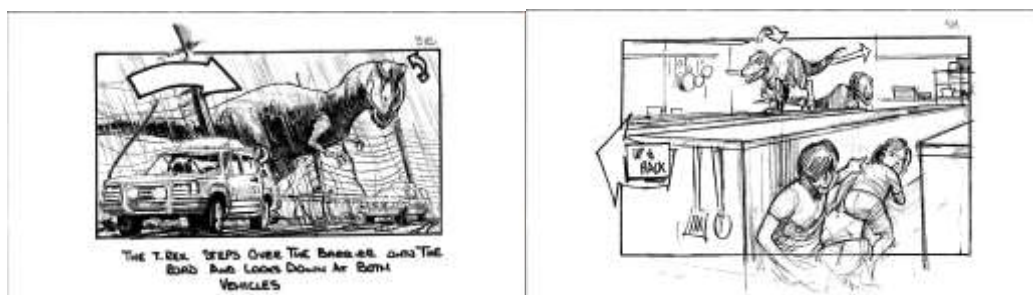
- \* a un segmento temporal que transcurre simultáneamente a una parte o a la integridad del plano A; es lo que denominamos el **encabalgamiento temporal**;
- \* a un segmento temporal que sucede de manera rigurosamente continua al de la acción descrita en el plano A; es el **enlace en continuidad**, se supone que el segmento temporal que muestra B es la estricta continuidad del segmento temporal que ha mostrado A;
- \* o a un segmento temporal que, a pesar de ser sucesivo al del plano A, está separado de él por un intervalo más o menos importante: es la **elipsis**.

### El guión

Podríamos definir al guión como la expresión escrita de los pormenores y detalles para la filmación o grabación de una película o video.

*La sinopsis*, es un resumen argumental, de manera que con una lectura rápida se obtiene una idea global de la obra.

Dado que para la realización de una película intervienen muchas personas (actores, camarógrafos, sonidistas, iluminadores, técnicos, etc.) en distintos roles se suelen hacer distintos tipos de guiones: literario, técnico, storyboard. Cada uno de ellos aporta a los interesados los detalles necesarios para cumplir su función.



El *guión literario* relata el argumento, los diálogos, algunos guiones de este tipo suelen ser muy detallados y otros no tanto. (ej: escena persecución, plano 1, cámara altura normal, plano general de la calle, el protagonista corre desesperadamente hacia la cámara gritando "auxilio" mientras lo persigue un motociclista). El guión se organiza por secuencias, escenas y planos.

En el *guión técnico* se deben incluir todos los items que se necesiten para realizar el plano (Posiciones de cámara, vestuario, iluminación, locaciones, utilería, si se graba sonido directo, etc.) este guión es muy importante en el momento del rodaje o grabación.

Noviembre Dulce				Pág. 001		
Escena 1 INT - CASA DE NELSON - DÍA						
Plano				Descripción vídeo	Descripción audio	Duración
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara			
001	PD	Frontal	---	Un despertador marca las 7 de la mañana, Nelson lo para bruscamente, tirándolo.	Gemidos. Alarma despertador.	9"
002	PM	3/4	---	Nelson está en la cama con su novia, Angelica. Ambos están desnudos. Nelson se levanta rápidamente.	<i>Nelson: Ha estado bien.</i>	2"
003	PM	Contrapicado	Pan IZ	Nelson se dirige al cuarto de baño.	<i>Nelson: Perrito, grande y malo.</i>	4"
004	PM	Picado	---	Angelica mira a Nelson con cara de extrañeza mientras se va al cuarto de baño.	---	2"
005	PM	Frontal	Travelling IN	Nelson está en la ducha enjabonándose.	<i>Nelson: ¿Cuál es el mejor? Es el mío. ¿Cuál es el mejor? Es el mío.</i>	8"
006	PA	Contrapicado	Pan IZ	Nelson entra en la habitación con una toalla sujeta en la cintura.	Timbre de Fax. <i>Nelson: Es el mejor de todos.</i>	2"
007	PM	Perfil	---	Angelica se ajusta el sujetador. Nelson pasa frente a la cámara fuera de foco.	---	2"



El *storyboard* es un guión hecho en forma de historieta, de esta forma se obtiene una aproximación visual de lo que será el relato a filmar.



También se puede desglosar el guión según ítems específicos de acuerdo a las necesidades, por ejemplo se puede hacer un guión que se refiera al vestuario o utilería necesario o a detalles que no deben dejar de tener en cuenta. Por ejemplo los actores pueden tener un guión en el que solo figure su diálogo.

### Etapas y Roles

Para llevar a cabo una filmación es necesario que se asuman diferentes roles o tareas. Estos implican responsabilidades particulares en distintas áreas específicas que van desde el guión hasta la edición definitiva. Generalmente, estos aparecen detallados en los títulos finales o "créditos". La cantidad de participantes depende de la magnitud de la producción.

Si bien hay roles destacados o que implican mayor responsabilidad en algunas áreas, no debemos olvidar que siempre se trata de un trabajo en equipo y que todas las tareas son importantes.

Podemos hablar de tres etapas para la concreción de un film, Guión, Filmación y Postproducción. En cada una de ellas hay tareas específicas a realizar.

**El guionista:** es el encargado de imaginar la situación y escribir de la manera en que será contada. Como vimos anteriormente el guión puede escribirse de distintas modalidades.

**El director:** es el encargado de interpretar el guión y coordinar tanto los roles actorales como técnicos para la grabación de todos los planos.

**El productor:** su tarea está muy ligada a la del director y consiste en conseguir los elementos para la producción. Esta tarea va desde investigaciones previas, conseguir las locaciones, etc

**El camarógrafo:** es el encargado de operar la cámara para registrar los acontecimientos.

**El sonidista:** Es el encargado de registrar el sonido directo de cada plano.

**El iluminador:** es el encargado de manipular las luces. Iluminar no implica simplemente que haya luz sino que la iluminación por lo general cumple también una función expresiva.

**El continuista:** es el encargado de velar por la continuidad entre los planos. Por lo general los planos no se graban en el orden que quedan en la edición definitiva, si no que el orden obedece a cuestiones de producción. Por eso hace falta que haya un encargado de llevar la continuidad.

**Los asistentes:** debido a lo abarcativo de la tarea roles como dirección, producción y cámara generalmente son acompañados por asistentes. Estos asistentes pueden suplirlos en algunas funciones y conocen el rol tanto como el titular y trabajan siempre en equipo. Por ejemplo un asistente de dirección puede estar supervisando al equipo técnico mientras el director repasa el guión con los actores. Es decir el rol de asistente no es ser "la secretaria de" sino un rol activo.

### Cuestiones técnicas

Hasta ahora hemos hablado de la imagen y del sonido en función al relato en sí, pero para llegar a cabo una filmación o grabación no podemos dejar de lado los elementos técnicos que se deben utilizar para la realización (cámaras, grabadoras, reproductoras, etc.). De su correcto uso depende el éxito de la tarea emprendida.



## Nuestro Sitio en la web

A través del Campus virtual de la universidad de Rosario nuestra cátedra tiene su espacio propio en la web.

Allí encontrarán: Material de apoyo teórico, trabajos prácticos, evaluaciones, videos y archivos de descarga on line, información actualizada de las actividades de tu curso semana a semana y la posibilidad de contactarte con el docente de tu curso a través de la web.

¿Cómo acceder?

- Ingresar al sitio [www.puntoedu.edu.ar](http://www.puntoedu.edu.ar) luego, utilizando el link "**comunidades**" completar el formulario que se abre donde dice "**los alumnos registrase aquí**".
- Después de enviar el formulario recibirán en su correo electrónico la confirmación del registro.
- Cada docente explicará el nombre de su curso y dará las indicaciones y las claves para acceso específico de cada división

## TRABAJOS PRÁCTICOS

### Trabajo Práctico Nº 1 "Análisis de publicidad"

*Consignas:*

A partir de la selección de **tres** comerciales disponibles en la web de nuestra materia:

1. Escribir una síntesis argumental de cada uno que no exceda los 10 renglones por anuncio.
2. Determinar la cantidad de planos que lo componen.
3. Elegir uno de los anuncios y describir los tres primeros planos.

### Trabajo Práctico Nº 2 "El sonido en el cine"

*Consignas:*

- Investigar que postura asumió Charles Chaplin respecto al cine sonoro y por qué sostenía esas ideas
- ¿Qué cambios (actorales/ técnicos) produjo la incorporación del sonido al cine?

### Trabajo Práctico Nº 3 "Principios del montaje"

*Consignas:*

1. Investigar a qué se llamaba montaje de la transparencia, quién/es lo postulaban y cuáles eran concretamente las propuestas de ese estilo.
2. Investigar a qué se llamaba montaje ideológico, quién/es lo postulaban y cuáles eran concretamente las propuestas de ese estilo.

### Filmografía sugerida para mayor comprensión de los temas desarrollados

- **Elefante** – Gus Van Sant – 2003
- **Antes del atardecer** – Richard Linklater – 2004
- **Pink Floyd “The Wall”** – Alan Parker - 1982
- **La Hoguera de las Vanidades** – Brian De Palma –1990
- **Star Wars (trilogía)** – George Lucas y otros – 1977/1988
- **Tiempos modernos** – Charles Chaplin- 1936
- **Cliente muerto no paga** - Carl Reiner- 1982
- **Bowling for Columbine** – Michael Moore – 2002
- **El señor de los anillos (trilogía)** – Peter Jackson - 2001/2003
- **Historias mínimas** – Carlos Sorín – 2002
- **Todos Contra Juan** – (emisiones de América TV) – 2008
- **La vida de Pi** -
- **Volver al futuro (trilogía)**
- **Big Bang Theory**
- Los simpsons
- Futurama
- El hombre de al lado
- Game of thrones



## Glosario (fuente: Diccionario de la Real Academia Española)

### Dicotomía.

(Del gr. διχοτομία).

1. f. División en dos partes.
2. f. Práctica condenada por la recta deontología, que consiste en el pago de una comisión por el médico consultante, operador o especialista, al médico de cabecera que le ha recomendado un cliente.
3. f. *Bot.* Bifurcación de un tallo o de una rama.
4. f. *Fil.* Método de clasificación en que las divisiones y subdivisiones solo tienen dos partes.

### Inteligibilidad.

1. f. Cualidad de inteligible.

### Inteligible.

(Del lat. *intelligibilis*).

1. adj. Que puede ser entendido.
2. adj. Que es materia de puro conocimiento, sin intervención de los sentidos.
3. adj. Que se oye clara y distintamente.

### Diégesis.

(Del gr. διήγησις).

1. f. En una obra literaria, desarrollo narrativo de los hechos.

## Peirce, Charles Sanders

Cambridge, EE UU, 1839-Milford, id., 1914) Lógico, matemático y astrónomo estadounidense. Al terminar sus estudios trabajó como astrónomo en el observatorio de Harvard entre 1863 y 1878. Hijo del matemático Benjamin Peirce, prosiguió las investigaciones de su padre en el campo del álgebra, e introdujo el concepto de representación regular de un grupo finito por una matriz. Entre 1879 y 1884 enseñó filosofía y lógica en la Universidad Johns Hopkins. Ideó, con Gottlob Frege, los cuantificadores. Fue también el fundador del pragmatismo, que presentó como una teoría de la significación o de una proposición con el conjunto de los efectos que producen («Cómo aclarar nuestras ideas», artículo publicado en 1882). Su intervención fue así mismo decisiva en el campo de la semiótica, ya que estableció la clasificación de los signos en iconos, indicios y símbolos

### Bibliografía

*El relato cinematográfico* – A Gaudreault; F. Jost

*Estética del cine (Varios autores)* - J. Aumont – "El filme como representación visual y sonora"; "El montaje"

*Manual de la cámara M9500 de Panasonic.*

*Apuntes de Educación Artística de 7º, 8º y 9º EGB – Instituto Politécnico*