

# 05. El tiempo en el audiovisual

## CONTINUIDAD Y PUESTA EN ESCENA

### 5.1. Elipsis

En 1896 un operador de los hermanos Lumière filmaba la visita del zar a París y, al no disponer de película suficiente, decidió rodar la situación en partes. Aunque esperaba que el resultado fuera extraño, la proyección del material rodado no dificultaba la comprensión. Georges Méliès empleó este recurso en "La cenicienta", una película de 1899 que consta de veinte encuadres en plano general en una disposición cercana al teatro y a la pintura secuencial pero que elimina un gran número de tiempos muertos entre las escenas. El cine mudo comenzó a presentar la elipsis mediante el uso de rótulos y más tarde con el fundido a negro.

La elipsis es la eliminación de tiempos y espacios en la narración. En el teatro era algo limitado, generalmente, al cambio de los actos entre los que se daba por entendido que había sido eliminado el tiempo. Es un mecanismo narrativo que consiste en presentar tan sólo los fragmentos significativos de un relato. En la película "2001. A Space Odyssey" de Stanley Kubrick de 1968 se presenta una llamativa elipsis desde la aparición del ser humano hasta el momento en que se supone transcurre la acción. La asimilación del lenguaje audiovisual permite al espectador situarse en cualquier situación espacio temporal.

El videoarte, los clips musicales y la publicidad son los formatos que más han forzado el uso de la elipsis.

El tiempo audiovisual puede también modificarse por la velocidad de la toma. La cámara de alta velocidad rueda a una velocidad superior a la normal [72 fotogramas por segundo o más] y permite mostrar imágenes "a cámara lenta". Otras formas de filmación permiten la exhibición acelerado. El cine cómico refuerza su intención con este tipo de presentación. Pero también obras como "Koyaanisqatsi" donde la toma fragmentada permite exhibir lo filmado en un tiempo más breve al hacer un "registro condensado de acontecimientos que duran lapsos de tiempo muy largos".

### Transiciones

La transición es la forma de aplicar la elipsis entre diversas escenas y se aplica en el momento de la edición. Existen diversos tipos:

1. Corte directo. Su fuerza expresiva reside en la instantaneidad. Se hacen más evidentes los problemas de raccord y continuidad.
2. Encadenado. Consiste en ver una imagen que aparece mientras la anterior va desapareciendo. Suele utilizarse para pasar de un personaje en una situación a otro distinta. Dulcifica la transición entre escenas en spots publicitarios con poco tiempo. Disimula los fallos de raccord y resumir largos periodos de tiempo con pocas tomas e, incluso, imágenes fijas. Un encadenado muy largo es una "sobreimpresión" y no puede entenderse como una elipsis.
3. Fundido. Es la desaparición gradual de una imagen hasta dejar el cuadro en negro o en un color. El fundido produce una sensación e salto temporal más acusada que la de los encadenados.
4. Desenfoco. Sirve para indicar saltos de tiempo cortos o de espacio. Se entiende también como un problema perceptivo del espectador. En ocasiones este desenfoco utiliza distorsiones del tipo de ondulaciones o efectos similares.
4. Barrido. Es un giro rápido de la cámara y se usa para pasar de un espacio a otro. Implica, en general, un cambio espacial.
5. Cortinillas. Formas geométricas que dan paso a las imágenes de la nueva escena. Eran habituales en las promociones televisivas hasta la etapa de predominio de la identidad visual. En la actualidad las cortinillas digitales adoptan metáforas de todo tipo que recuerdan procesos físicos.

### Continuidad o raccord

La continuidad en la narración audiovisual tiene objeto mantener las constantes de espacio y situación en la exhibición aunque las tomas sean registradas en momentos muy distintos. La continuidad o "raccord" hace referencia "al mantenimiento o transformación de los elementos de campo según la lógica secuencial de los acontecimientos presentados". La continuidad afecta a todos los aspectos formales que es preciso dotar de coherencia entre un plano y los siguientes. Proporciona unidad a lo largo del relato. Ello permite que la grabación, que el registro de las tomas, se pueda hacer sin atender el orden cronológico del relato.

Los fallos de continuidad son muy perceptibles: un actor sostiene en su mano un vaso con más bebida en la escena posterior que en la anterior, etc. El "script" o secretario de rodaje se encarga de anotar con detalle todos los elementos del final de una toma para evitar errores.

1. La continuidad en el espacio: Líneas virtuales, dirección de los personajes, gestos y miradas.
2. La continuidad en el vestuario y en el escenario: Ya que las películas no se registran siguiendo el guión secuencial, hay que asegurarse de que el vestuario de los personajes y su entorno no cambie sin razón.

3. La continuidad en la iluminación: Que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia.

4. La continuidad de interpretación: También, es muy importante que los actores y actrices cuiden la continuidad, no sólo espacial (la dirección a la que se dirigen, etc.) sino de su interpretación. Deben cuidar factores como el tono de voz y la expresividad, para que resulte natural en cada cambio de plano.

**Continuidad temática.** Es una relación de contenido que hace progresar la narración de forma comprensible según la continuidad propia de la lógica audiovisual. Deben existir “indicios de relación formal”, unidad de ambiente, coincidencia en las direcciones y las situaciones así como

**Continuidad perceptiva.** El modo en que la cámara toma la imagen, el encuadre, es tan importante como los elementos de la escena. Es la ausencia de saltos físicos de imagen y organización de los aspectos formales que afectan a la percepción puramente visual.

La fragmentación del espacio escénico en vistas parciales hace necesaria la existencia de indicios que permitan asociar aquellos planos que tienen continuidad narrativa. “El espectador puede ser sorprendido, pero nunca debe ser confundido”.<sup>1</sup> El objetivo es que la cámara pase desapercibida. Un zoom con el rostro del asesino debe ser entendido como un cambio expresivo completamente natural. Una cámara que tiembla ha de hacerlo porque quiere expresar emociones, no porque al operador le falle el pulso. Todo cambio ha de percibirse como causado por el contenido de la narración. La comprensión del relato debe ser inmediata, sin dudas para el espectador.

Existe también continuidad con el fuera de campo. Como lo había en el teatro y en las primeras filmaciones cinematográficas. Hay una *geografía sugerida* del propio encuadre. Si un personaje sale del campo, debe volver a entrar por el mismo lado, debe ser mirado de forma coherente por los sujetos que permanecen en el encuadre.

**Continuidad temporal.** Aunque el espectador admita la discontinuidad espacial que supone un nuevo escenario, valora la elipsis entre ambos acontecimientos de una escena y de la siguiente al observar la continuidad de la idea [del hilo argumental] y la continuidad formal [objetos y ambientes].

En los inicios del cine existía un respeto excesivo a la cronología de los episodios para evitar confusiones. Un siguiente paso fue el “montaje alternado” que hace menos evidente los problemas de continuidad porque no obliga a que sea un único personaje el eje principal de la continuidad. Ello implica la alternancia de vistas.

Una sola situación puede ser resuelta de modo más eficaz, desde el punto de vista expresivo, mediante la fragmentación en unidades semánticas de contenido. El plano general de Astérix tiene sentido en el papel porque el medio permite al lector decidir el tiempo que dedica a cada elemento significativo de la escena. En la narración audiovisual el tiempo perceptivo está ya decidido. Es el caso de “El acorazado Potionkim” en donde la acción coral es fragmentada para aumentar el dramatismo.

## Escenario audiovisual

Que no es necesariamente el escenario real. El espectador reconoce y completa, gracias a sus expectativas, los vacíos de la expresión audiovisual y construye mentalmente un escenario imaginado [cazador que apunta al cielo y paloma guisada; rostro, piscina y splash].

## Relaciones

Entre una vista y la siguiente de una misma escena.  
De movimiento entre una toma y la siguiente.  
Entre la última imagen de una escena y la primera de la siguiente.  
Entre escena y escena.

## Transmisión en directo

Hay siempre una continuidad cronológica sin elipsis. La dificultad estriba en comunicar la continuidad geográfica por el uso de varias cámaras que cambian de posición. El cambio excesivo de escalas o distancias pueden hacer irreconocible los espacios. En los directos televisivos es razonable comenzar con un plano general del escenario en que ha de ocurrir el acontecimiento a fin de orientar al espectador. Es el llamado “plano master” que permite al espectador reconstruir el espacio cuando ve tan sólo un fragmento de la acción.<sup>2</sup>

## Planos de espera

Una forma de reducir la confusión sobre la continuidad temporal es recurrir a “planos de espera” que consisten en que la acción transcurra en “off”, fuera de campo, hasta que se reanude. El problema podría estibar en la irrelevancia del plano de espera. Otra solución es crear “acciones yuxtapuestas” que permiten respetar el tiempo real mediante la exhibición de

1. Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Barcelona, 2003. p. 93.

2. Tal cosa no es posible en transmisiones itinerantes como el Tour de Francia o los recorridos por ciudades.

acciones que suceden en el mismo espacio y tiempo. Una variante consiste en “acciones paralelas” que tienen lugar en espacios distintos. Es el caso de la película “Solo ante el peligro”.

Una forma de resolver esta situación es rodar con más de una cámara, una en un plano general y otra en un plano más corto que permitan alternar fragmentos en la edición final. La calidad de ambas imágenes debe ser igual.

### **Compresión y expansión del tiempo**

Las elipsis espaciales más frecuentes son las siguientes:

1. Con continuidad. Se observa en campo el mismo espacio o una parte del observado en el plano anterior.
2. Con discontinuidad y relación. El campo siguiente guarda una relación con el anterior, por ejemplo, en una misma habitación.
3. Con discontinuidad y sin relación. El segundo plano no se puede situar en el espacio respecto al plano anterior.

La elipsis temporal fue anterior en la evolución del lenguaje cinematográfico. La descomposición del espacio escénico en planos próximos fue un paso posterior. La elipsis temporal puede eliminar una parte de la acción que es echada en falta por el espectador lo que no implica necesariamente incompreensión del mensaje. Es el caso de las primeras planas de un periódico que muestran los hitos en la carrera exitosa de un personaje.

Es habitual que las elipsis sean suavizadas mediante un montaje que evite las brusquedades. Un plano de espera de un solo segundo que muestra un barco en el mar puede servir para completar la elipsis de un largo viaje. Lo que debe evitarse es que en el siguiente plano aparezca de forma brusca el mismo personaje.

Una forma de elipsis es la del montaje continuo [empalme en movimiento, empalme en la acción o empalme en continuidad] que consiste en terminar en el segundo campo la acción comenzada en el primero. Así un niño cae al suelo y la cámara muestra con detalle sus ojos. Se abre el campo, a partir de esos ojos y se ve a una persona adulta: el niño es ya un hombre. El montaje a partir de imágenes clave puede servir para expresar grandes lapsos de tiempo; por ejemplo, la evolución de una persona a lo largo de la vida o el ataque de los indios a un grupo de colonos que concluye con el incendio de la caravana. Es una técnica muy ligada a la narrativa gráfica.

La expansión del tiempo comenzó a ser usada desde los inicios. Porter la utilizó en “The Life of an American Fireman” en 1902 pero no obtuvo un buen resultado y montó la película mediante acciones paralelas. El descenso de las escaleras de Odesa de Eisenstein es otro ejemplo de esta dilatación del tiempo para generar un efecto dramático.

### **Continuidad de un sujeto en movimiento**

El eje de la acción es una línea imaginaria que se traza sobre la dirección de la acción en la que se desarrolla la actividad del sujeto. Esta línea marca dos zonas en las que la cámara puede situarse; en un partido de fútbol la cámara no puede cambiar de zona porque afectaría a la comprensión del desarrollo del juego. Cuando se repiten jugadas desde el “ángulo contrario” se avisa al espectador de esta variación que tiene por único objeto ver con detalle una acción concreta.

El salto de eje produce un efecto desorientador, especialmente, cuando los sujetos están en movimiento. La forma de reducir esa desorientación es hacerlo mediante una toma continua que muestre el proceso de transición y ubique al espectador en el espacio. Para tal cosa se necesitan medios complejos como grúa o travelling; también puede hacerse con varios emplazamientos de cámara que evita que se graben fondos no deseados como pudiera suceder con la cámara en movimiento. En la transmisión televisiva es el modo más razonable; permite al realizador elegir las tomas que explican el cambio de eje. En general, son procedimientos arriesgados que sólo se justifican por la posibilidad de una mayor expresividad. Es más sencillo si el sujeto se gira y da la vuelta.

Si un personaje en movimiento continuo, es decir, en un mismo sentido, sale del campo por la derecha, debe entrar por la izquierda para evitar que parezca que da marcha atrás y vuelve sobre sus pasos.

Este sentido direccional se ha llevado en la narración audiovisual a situaciones en las que no existe como en el caso de la conversación telefónica con pantalla dividida a derecha e izquierda. En general toda la acción, ya sean movimientos de personas u objetos, se produce en ese sentido.

Una dificultad reside en un sujeto que se desplaza siguiendo una curva y se quiere expresar esa situación. En tal caso no hay que realizar tomas desde el interior de la curva ni a través de ella. Esa situación produce impresiones muy confusas en la transmisión de la Formula 1 que no tienen solución, salvo que una cámara cenital mostrase todo el circuito. Varias cámaras pueden hacer el seguimiento de un movimiento rectilíneo; la primera toma el inicio mirando hacia el lado izquierdo de la escena; la segunda toma el final mirando hacia el lado derecho de la escena.

### **Campo y contracampo**

Combinación de tomas frontales y de espaldas que pueden ser asimiladas cuando se producen en la misma posición. Si hay un desplazamiento para uno de los lados se genera confusión.

La visión subjetiva del observador puede justificar cambios más radicales.

Otro recurso es que parezca que un individuo camina en la misma dirección cuando en realidad no lo hace.

### **5.3. La puesta en escena**

Es un concepto tomado del teatro. Es la creación de un ambiente que contribuya a la credibilidad de la narración. Esta idea afecta a la decoración, la luz, el color, la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la interpretación. "Es un conjunto de operaciones dirigidas a la construcción del discurso". En general, los realizadores pretenden que esta puesta en escena pase desapercibida salvo en casos excepcionales [Dogville de Lars von Trier]

En cine, algunos teóricos como André Bazin sacaron el término *puesta en escena (mise-en-scène)* a colación para distinguir la labor de la composición del plano de la dirección basada en montaje. Estos críticos distinguían dos tipos de directores de cine: los que basaban su cine en la puesta en escena, que para ellos eran los válidos y realistas, y los que hacían montaje, lo cual para ellos era un recurso antinatural que rompía la fluidez del discurso audiovisual.

La puesta en escena, entendida como realización, nació casi al mismo tiempo que el cine-ficción o el cine-arte, cuando el cine dejó de ser sólo una prolongación de la fotografía, entendida esta como un medio de captar imágenes en movimiento. Durante este periodo en que el cine andaba aún dando sus primeros pasos se crearon tres tipos de discurso cinematográfico:

- El discurso de los Lumière. Pretende plasmar la realidad, no obstante manipula lo que aparece en imagen (lo mediatiza), al buscar composiciones que recogieran los estilos pictóricos en boga en la época. Precisamente, este eco hizo que el cine llamase la atención del público ya acostumbrado a los inventos que captaban la *imagen en movimiento* como el Kinetoscopio u otros similares.
- El discurso de Méliès. Aplica a la puesta en escena la tradición carnavalesca y de las fiestas populares, dando a sus películas un cierto *aire* fantasmagórico.
- El discurso de Griffith. Combina la imagen cinematográfica con el discurso propio de la novela decimonónica, dando así nacimiento al relato cinematográfico.

Al discurso de los Lumière y de Méliès se los engloba bajo la etiqueta de MRP (Modo de representación primitivo). No es algo exclusivo de estos primeros cineastas sino de todos los que realizaban cine en aquella época. En contraposición, se encuentra el discurso de Griffith y el de la mayoría de los que le siguieron. Se les engloba bajo la etiqueta de MRI (Modo de representación institucional).

### Escenografía

Se encarga de crear ambientes espaciales que dé credibilidad a la acción que se va a desarrollar. La acción puede localizarse en escenarios reales o en decorados. En muchas ocasiones los decorados tienen por objeto facilitar el rodaje aunque reproduzcan escenarios reales accesibles. Al eliminar techos y paredes las cámaras y los técnicos pueden moverse con mayor facilidad.

Los decorados no tienen que respetar las dimensiones reales; en el cine tradicional, en muchas ocasiones se realizaban maquetas de menor tamaño a fin de reducir costes. En la actualidad estas situaciones son resueltas con modelado digital tridimensional.

### Atrezzo

El atrezzo está constituido por los objetos que incorpora la escenografía. Lo constituyen todos aquellos objetos con que interactúan los actores en los escenarios, es decir, con los que juegan o manejan. Son fundamentales en la narración y normalmente vienen perfectamente indicados en el guion de forma directa o indirecta (pueden ser plumas, armas, medicinas, ceniceros, cigarrillos, etc.). Con los elementos de atrezzo es necesario incrementar el control de la continuidad formal o *raccord* de presencia pues marcan la continuidad en la acción.

**Comidas en escena:** en numerosas ocasiones es preciso que aparezcan comidas para conformar una determinada escena. En este caso, es preciso disponer de los alimentos cocinados o no (muchas veces por duplicado), naturales o sintéticos para poder soportar el calor de la iluminación. También deberemos contar con la mantelería, cubertería, loza, vajilla, cristalería, etc., asociada a la resolución de las necesidades de la secuencia de producción concreta.

**Jardinería:** incluye todas las macetas, plantas y jardines que aparezcan en la narración, su instalación y mantenimiento.

**Semovientes, animales y vehículos:** los semovientes o animales vivos que intervienen en la acción así como los vehículos con motor o con tracción animal que tienen que funcionar en escena conforman este apartado clasificatorio. Debemos incluir, también, otros elementos relacionados e indispensables como las soluciones para el transporte y retorno, las cuadras o lugares de guarda de los animales, el pienso para su alimentación y los aparejos, riendas, monturas, arreos, atalajes, etc., precisos para el control de los animales durante el registro.

**Vestuario.** Constituye la materia prima para la ambientación de la apariencia física de los actores. Es habitual contratar a un profesional que se encarga de la fabricación a medida del vestuario aunque también se recurre con frecuencia al alquiler del mismo (normalmente en empresas de servicios especializadas, si se trata de trajes de época) o a su compra en los comercios del ramo. Muchas veces se negocia con los comercios de moda el uso de determinada vestimenta a cambio de determinada publicidad más o menos evidente. La zapatería, joyas, complementos y todos aquellos elementos destinados a dar apariencia física a los personajes se incluyen en este concepto.

**Maquillaje**, caracterización y peluquería: son elementos complementarios para la ambientación de la apariencia física de los actores. El maquillaje es consustancial a los medios audiovisuales. Se emplea prácticamente siempre aunque sólo sea para que los actores no aparezcan desmejorados. La iluminación ambarina de los estudios obliga a introducir correcciones en la tez de los actores. Por supuesto se emplea también para mejorar o desmejorar su apariencia física. La caracterización va un paso más adelante que el maquillaje y pretende cambios importantes en la apariencia física de los actores. Los especialistas emplean látex y un variado catálogo de materiales que sirven para remodelar el cuerpo. La peluquería se centra en el peinado de los actores así como en el empleo de pelucas que permiten cambios significativos en su imagen para adaptarla a las necesidades del guion.

## Iluminación

1. El primer objetivo es que la iluminación ha de garantizar la mejor calidad de imagen posible. El soporte final, filmación o vídeo, es en este aspecto, crítico.
2. Ha de buscarse la uniformidad en el reparto de la luz. En el trabajo con varias cámaras, como sucede con las transmisiones en directo, es difícil proporcionar a todas ellas esa homogeneidad. Las soluciones en estos casos suelen ser más pobres desde el punto de vista expresivo.
3. La iluminación para vídeo es mucho más crítica por el escaso margen que posee la imagen electrónica. Es muy difícil en este soporte la creación de ambientes especiales: niebla, etc.
4. Debe buscarse un "impacto visual atractivo" acorde con la naturaleza de la narración. Debe proporcionar realismo cuando así se requiera atendiendo a la estación del año, el lugar o las condiciones naturales de iluminación que cabe esperar de una situación concreta.
5. Sirve para dirigir la atención del espectador hacia los puntos de interés.

## Luz natural y artificial

La luz natural es la más común y la más potente de las fuentes de iluminación pero es imprevisible por cualquier cambio meteorológico. Otro problema reside en el cambio de la "temperatura de color" a lo largo del día. Hay una gran diferencia en duración e intensidad según las estaciones del año. Hay cambios en la angulación. Se necesitan fuentes de apoyo, paraguas y reflectores. La luz solar es más dura, produce sombras muy acusadas y grandes contrastes que impiden muchas veces comprender los sujetos en su verdadera dimensión. Su intensidad decrece en relación al cuadrado de la distancia respecto al foco productor.

La luz artificial es más fácil de controlar pero no facilita la iluminación de grandes espacios. Por otra parte la combinación de varias fuentes de luz implica la mezcla de distintas "temperaturas de color" que producen un resultado incoherente. La luz artificial puede ser amortiguada y producir un efecto de suavidad, la ausencia de grandes contrastes permite un mejor reconocimiento de los sujetos.

## Temperatura de color

La temperatura de color de una fuente de luz se define comparando su color dentro del espectro luminoso con el de la luz que emitiría un cuerpo negro calentado a una temperatura determinada. Se expresa en "grados Kelvin" a pesar de no reflejar expresamente una medida de temperatura.<sup>3</sup>

Cuanto más elevada sea la temperatura de una luz, mayor porcentaje de radiaciones azules contendrá. Las luces de baja temperatura de color, por el contrario, tendrán un alto porcentaje de radiaciones rojas.

Temperatura de color	Ejemplos
1700 Kelvin	Luz de una cerilla
1850 Kelvin	Luz de vela
2800 Kelvin	Luz incandescente o de tungsteno (iluminación doméstica convencional)
3200 Kelvin	tungsteno (iluminación profesional)
5500 Kelvin	Luz de día, flash electrónico (aproximado)
5770 Kelvin	Temperatura de color de la luz del sol pura
6420 Kelvin	Lámpara de Xenón
9300 Kelvin	Pantalla de televisión convencional (CRT)
28000, 30000 Kelvin	Relámpago

Los materiales de registro de imágenes no tienen la capacidad del ojo humano para adaptarse a los cambios de temperatura de color. Muchas cámaras cuentan con una función de balance automático de blancos que determina el color de la luz y hace las correcciones necesarias. Las cámaras digitales permiten un balance de blancos correcto en situaciones

3. El procedimiento consiste en calentar un cuerpo negro, capaz de absorber toda la luz. A una determinada temperatura, en grados Kelvin, el cuerpo comienza a irradiar luz roja.

diferentes de iluminación. El balance de blancos puede también ser corregido en la postproducción de una manera similar a como se hace con las cámaras aunque puede afectar a la calidad de la imagen.

#### Iluminación de la escena

- La luz principal o "luz clave" que determina la atmósfera de la escena, ha de iluminar al sujeto lateralmente para proporcionar relieve a la escena. Debe ser un único foco para evitar la presencia de más de una sombra.
- La luz secundaria o "luz de relleno" se coloca habitualmente en el lado opuesto y tiene por objeto aclarar las sombras de la luz principal y evitar que su dureza impida la comprensión de la escena y de los sujetos que la integran. Suele situarse en un ángulo entre 0 y 30° en relación al eje que forman el objetivo de la cámara y el sujeto.
- En ocasiones se utiliza una luz detrás del sujeto que se denomina "luz de contraluz".

Para homogeneizar la iluminación se utilizan cicloramas, fondos de decorado, habitualmente de tela que proporcionan un fondo neutro a los sujetos. Las fuentes de luz se sitúan a cierta altura pero nunca más allá de los 45° que producirían sombras duras en los rostros como sucede con la luz solar intensa del mediodía.

- Un esquema de iluminación de "clave alta" crea un bajo contraste entre las zonas más claras y más oscuras.
- Un esquema de iluminación de "clave baja" crea un mayor contraste entre las zonas más claras y más oscuras.

Mientras en el cine cada escena puede tener una iluminación particular, en la televisión es necesario un esquema que sirva para las diversas situaciones en que tiene lugar la emisión.